Guida VIDEO GIOCHI

3
SETTEMBRE
L. 3.500

LA GRANDE GUIDA A TUTTI I GIOCHI ELETTRONICI E NON

- ANTEPRIMA: ADIDAS BEACH VOLLEY • ASTAROTH • RAMROD •
- I GIOCHI VIVENTI • INSERT COIN • CONSOLE •
- NINTENDOMANIA: CASTLEVANIA • LA MAPPA DI: LEGEND OF ZELDA •
- HITS: SKWEEK • COSMIC PIRATE • JUG • THE CHAMP •

SOFTWARE&RIVISTE D.O.C.

CONTINUA IL GRANDE CONCORSO NINTENDO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70 Taxe percue (Tassa riscossa) Milano Ferr. Corr.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
AREA CONSUMER

SOMMARIO

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

REDAZIONE
Massimiliano Anticoli
Mauro Ballocchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

COPERTNA E GRAFICA
Cristina Turra

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Piera Loddo

HANNO COLLABORATO
Gabriella Gotti, Paolo Custodi
e inoltre: Dany Boolauck, Eric Caberia, Olivier Hautefeuille, Jacques Harbonn, Alain Huyghues-Lacour

PUBLISHER
Filippo Canavese

DIREZIONE
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel.:(02) 69481

REDAZIONE, PUBBLICITA', AMMINISTRAZIONE,
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02)6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

ABBONAMENTI
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948490 Fax.:(02) 6948489
Gli operatori risponderanno alle chiamate degli abbonati esclusivamente nei giorni: martedì, mercoledì, giovedì, dalle ore 14,30 alle ore 17,30

Associato al CSST Consorzio Stampa Specializzata Tecnica
Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria in quanto la presenza pubblicitaria è inferiore al 10%

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

STAMPA
Litosole Albairate (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 3500
Arretrato L. 6000

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 523 del 30-6-'89

Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi di pubblicazione per l'Italia di: TILT, MICRO NEWS, COMPUTE!

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
AREA CONSUMER

F A X

MUSICA MAESTRO

In questa videocassetta di 73 minuti, troverete la magia dell'animazione Disney assieme alla grande musica classica e jazz. Benny Goodman e la sua orchestra eseguono per voi "All the cats join in" e "After you've gone". Se vi piacciono poi i racconti musicali, eccovi "Peter and the wolf" con musiche di Prokofiev e imprese del simpatico Pierino.

SENSAZIONALE DAGLI U.S.A!

E' in arrivo il rivoluzionario guanto a sensori **Power Glove**, vieni a provarlo al 23° SIM con Jackson e Nintendo. Per saperne di più vedi a pagina 6 e a pagina 25

R.O.B.

Sono io, R.O.B., il primo video robot interattivo senza fili in grado di giocare con voi, sfidarvi e vincere (se ci riesco) senza mai stancarmi.

NUOVI PER ATARI E AMIGA

Ooze e Laasian Plague, prodotti dalla Dragonware, sono i nomi dei giochi d'avventura test/grafici di cui abbiamo visto un demo, rispettivamente su ST e Amiga. Ooze è in preparazione e.... Laasian Plague, seguirà.

DA VIRGIN ARRIVA SHINOBI SU 16 BIT

VIRGIN MASTERTRONIC annuncia l'uscita di **Shinobi** su 8 e 16 bit, con l'etichetta Melbourne House. Tutto un programma! Ma, nell'attesa, eccovi una schermata della versione ST.

TOP TEN DI COMMODORE 64
1. GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE
2. SILK WORM - VIRGIN GAMES
3. BARBARIAN II - PALACE
4. G.L. HOT SHOT - GREMLIN
5. PROJECT FIRE START - ECA
6. DRAGON NINJA - OCEAN
7. THE RUNNING MAN - GRANDSLAM
8. MARS SAGA - ECA
9. RED HEAT (DANKO) - OCEAN
10. ROCKET RANGER - CINEMAWARE

TOP TEN DI AMIGA
1. POPULOUS - ECA
2. COSMIC PIRATE - OUTLAW
3. LORD OF THE RIS. SUN - CINEMAWARE
4. ZAK MC KRACKEN - LUCASFILM
5. BIO CHALLENGE - PALACE
6. KICK OFF - ANCO
7. DEJA VU II - RAINBIRD
8. MICROSOCCER - MICROPROSE
9. MILLENIUM 2.2 - ACTIVIS./MEDIAG.
10. FORGOTTEN WORLDS - U.S. GOLD

Da DOMARK arriva: APB

Nei panni dell'ufficiale BOB, un duro poliziotto che in questo gioco-sfida "stile cartoon" ha il compito di pattugliare le strade cittadine, devi arrestare varie specie di criminali utilizzando l'affidabile auto della polizia. Spingendo a fondo l'acceleratore, dovrete affrontare a tutto gas le strade cittadine dando luogo a spericolati inseguimenti. APB (All Points Bulletin), disponibile per tutte le versioni, è distribuito da: Leader Distribuzione.

E CHI PIU' NE HA...

MAGNETIC SCROLLS. Myth, è il nome d'una mini-avventura che sta per uscire su Amiga, ST, Mac e PC, PCW, Spectrum e C64.
PRISM LEISURE. Hyperforce è un gioco d'azione che comporta 30 livelli. Il gioco si accosta ai puzzles ed altri giochi di abilità. Sta per uscire su Amiga.
INFOMEDIA. Explora II è in arrivo su Amiga!
SILMARILS. Windsurf Willy è una simulazione di surf; Fetiche Maya è un gioco d'avventura/azione alla Indiana Jones: previsto su ST, Amiga e PC.
BRITISH TELECOM. Weirds Dreams sta per essere adattato su C64.
ELECTRONIC ARTS annuncia la versione di Powerdrome su Amiga.
SOFTWARE HORIZONS presenta il suo prodotto tutto nuovo: il Master Sound su ST, un selezionatore ed editore musicale.
OCEAN. Red Heat è un gioco ispirato dal film Doppio Scatto. Previsto su ST, Amiga, CPC, C64 e Spectrum.

TOP TEN DI ATARI
1. BARBARIAN II - PALACE
2. POPULOUS - ECA
3. BIO CHALLENGE - PALACE
4. KING QUEST IV - SIERRA
5. STELLAR CRUSADE - S.S.I.
6. COSMIC PIRATE - OUTLAW
7. BATTLECHESS - ECA
8. ARCHIPELAGOS - LOGOTRON
9. MICROSOCCER - MICROPROSE
10. VINDICATORS - TEN GEN

Le nuove immagini dei GIOCHI VIVENTI

Immaginate: indossate il vostro "data suit", vi mettete gli occhiali 3D, caricate il vostro programma preferito e vi ritrovate calati "nel" gioco.
Con uno scenario iper-realistico, sensazioni, odori, effetti sonori, gusti reali! Fantasie? Niente affatto. Veri scienziati lavorano con accanimento su queste nuove tecnologie, che fondono immagini sintetizzate ed intelligenza artificiale in un cocktail esplosivo. Un'occasione per fare il punto sulle nuove immagini e le loro fantastiche applicazioni...

Tutto è cominciato col guanto magico. Non sapete che cos'è un guanto magico? Immaginate un guanto ricoperto di rivelatori, collegato attraverso cavo ad un computer, come può essere un mouse. Sullo schermo, una mano, immobile. Quando, dopo aver infilato il guanto, voi muovete le dita, la mano sintetica comincia a spostarsi secondo i vostri movimenti, seguendo esattamente le azioni delle vostre dita e del vostro pugno. Meglio ancora, se voi volete prendere un oggetto rappresentato sullo schermo, vi basta fare il gesto nel vuoto e la vostra mano sintetica prenderà il bicchiere o la sfera di spugna disegnati. Attenzione a non esercitare una pressione troppo forte, però: la palla si deforma, il bicchiere scoppia! Andiamo oltre ancora. Immaginate di indossare un "data suit" (abito dei dati). Questa volta, non è più la mano, ma una persona intera che si sposta sullo schermo in funzione dei vostri movimenti. Voi correte, lui corre, voi sferrate un pugno, lui anche. Anziché essere in presenza di un personaggio amorfo, sullo schermo ci siete voi di persona. Provate a fare gareggiare il vostro "io" su video in un match di boxe. Se voi spedite un assestato uppercut, il vostro personaggio fa lo stesso movimento e simultaneamente il suo avversario cade inanimato. Rassicuratevi, il contrario non è (ancora!) mai successo. Questo rivoluzionario sistema renderà i giochi più reali-

Sotto: ***I trucchi di Willow mostrano una scioltezza eccezionale.***
A lato: ***L'immagine sintetizzata di questo serpente lo fa... vivere.***

Gavin Miller - Patricia Anderson - Andrew Pearce - Bob Leblanc

2

G. Joblove

stici e indispensabile sarà l'abilità fisica. Un duello alla pistola ritroverà tutto il suo fascino quando si dovrà sfoderare per primi; un combattimento di karatè si rivelerà durissimo quando bisognerà accovacciarsi, roteare, eseguire salti pericolosi, per evitare i ninja ostili: insomma per i giocatori saranno finiti i tempi in cui si accomodavano sbragati su una poltrona col solito joystick tra le mani. L'interesse ed il realismo saranno, perciò, decuplicati, centuplicati... Andiamo sempre più lontano. Immaginate, oltre a tutto ciò, di disporre di occhiali in 3D, che rendano esattamente il rilievo della visione umana. Ora, l'immagine non è più sullo schermo piatto, ma voi vi trovate "nell'"immagine. Il pugno del vostro avversario vi arriva in pieno viso, se non siete abbastanza rapidi! In compenso, quando voi alzate la mano, non sarà più il solito laser in plastica, ma il pugno abbronzato d'un cowboy armato di una colt 45 piuttosto temibile. O una zampa d'orso, se avete deciso di essere un orso, o il braccio meccanico del robot che avete selezionato all'inizio della partita. Non sarete più seduti in poltrona davanti al vostro home, ma nella cabina di pilotaggio del vostro jet. Credete che io stia sognando? Ricredetevi: il guanto magico sarà molto presto in vendita negli USA col suo soft, mentre il "data-suit" e gli occhiali 3D sono in preparazione. Certo, le prime applicazioni non saranno immediatamente ludiche! I ricercatori di VPL Research negli USA pensano prima ad applicazioni educative. I chirurghi potranno allenarsi molto presto su sistemi simili. Equipaggiati del loro "data suit" essi opereranno nel vuoto, visualizzando, attraverso i loro occhiali 3D, lo svolgimento dell'operazione che, per loro, avrà tutta l'apparenza della realtà. Altra applicazione, una classe potrà ritrovarsi nel bel mezzo di un campo di battaglia, o di un branco di dinosauri, o di una esplosione nucleare! Le applicazioni sono infinite e tutte una più appassionante una dell'altra! Perfino inquietante. E' facile essere completamente rapiti da questo genere di sistema, che permette di ricreare la realtà a propria scelta. Voi potrete un giorno indossare abito e occhiali ed essere il super-eroe o il super-cattivo dei vostri sogni. O ancora, aver perduto degli esseri cari, morti o semplicemente partiti, e ricrearli col computer, vederli, parlare loro, vivere con loro. Decidere un giorno di passare la giornata, o la vita (o la notte) con... Ornella Muti o Bo Derek e svegliarvi un bel mattino, sessantacinque anni più tardi, togliere i vostri occhiali e scoprire un vecchio rugoso terrificante... Walkman o macchine che permettono già d'isolarsi molto bene in un piccolo universo personale, saranno completamente sorpassati... I soft in corso di studio permetteranno molto bene di ricreare delle immagini iper-realistiche, di dialogare, riflettere, vivere la

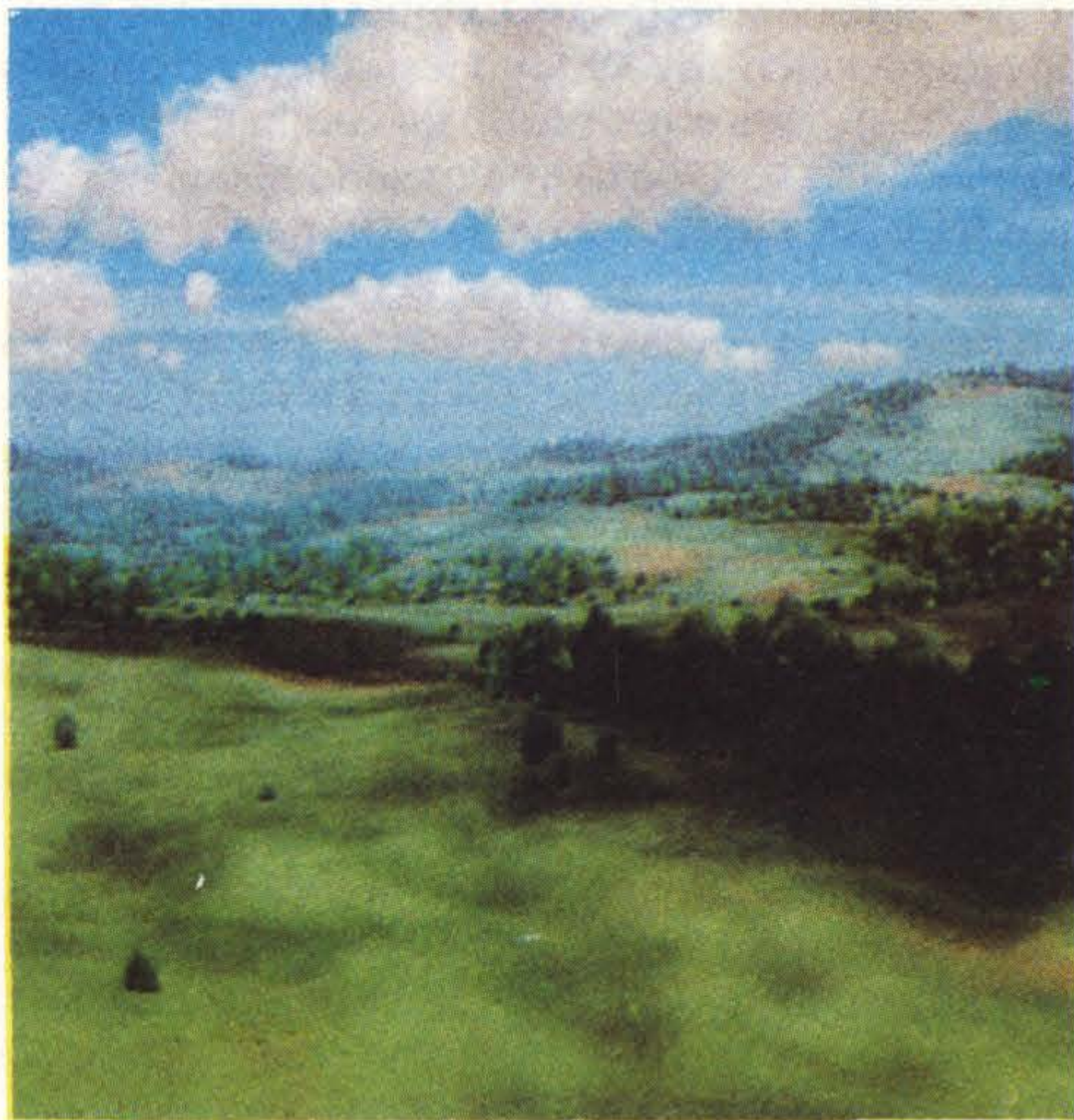
Copyright Pixar — Mazda/Agence BDDP; Production 1/33 — Copyright Pixar — Bill Kroyer — Electrogig by Brian Dresher — AM:C Renault TVE

1. Studio della testa di un bambino... in rosso.
2. Il superbo robot di Mac Guff Ligne.
3. Una simpatica formica.
4. Il bebè smontabile di Tin Toy.
5. Mixaggio di disegni animati tradizionali e di immagini sintetizzate: geniale! (Technological Threat).
6. Ricerca degli effetti su alcuni automatismi.
7. Un'auto un po' particolare...

loro propria vita. Dei ricercatori lavorano con accanimento su tutti i campi che riguardano questa creazione "divina". Alcuni, come Jerry Weil, si consacrano alla crescita dei capelli, i più realistici possibile. Altri cercano di rendere, nel modo più esatto, la consistenza della pelle, le sue deformazioni dovute ai movimenti, all'età, al sesso del personaggio. Così Gavin Miller s'interessa al movimento dei vermi e dei serpenti, queste viscide creature che non ci piace tenere in mano! Egli studia la loro superficie, liscia, pelosa o a scaglie e le interazioni fra tutti i muscoli che intervengono durante i movimenti degli anelli o quelli della reptazione. E' riuscito a produrre un lombrico

molto verosimile, che si arrampica su un tavolo, poi cade...

I super-Frankenstein arrivano

Altri ancora lavorano sugli spostamenti, le attitudini, le reazioni degli attori sintetici. E i progressi, un anno dopo l'altro, sono stupefacenti.
Parlare in un computer e vedere le labbra d'un personaggio sullo schermo informatico corrispondere alle parole pronunciate, è cosa divenuta normale. Tutti i muscoli del viso si animano in funzione delle parole, dei sentimenti provati: collera, gioia, tristezza. Il minimo fremito del gomito o del collo viene interpretato come un ordine calcolabile ed elaborabile.
Un attore sintetico, una volta disegnato in tre dimensioni, si vede dotato, punto per punto, di un particolare carattere. Tutti i parametri che compongono l'animo umano, vengono esaminati, le loro caratteristiche analizzate nei minimi dettagli, codificate ed infine integrate nel personaggio sintetico. Ed ogni attore, certo, ha la propria personalità, si muove, parla, agisce in funzione del suo passato ricostituito al tavolo di lavoro.
Più forte ancora, gli scienziati che lavorano su questi progetti pensano molto seriamente a "fondere" due attori sintetici, un maschio e una femmina e nulla impedirà d'ottenere un "piccolo" nato da due maschi o da due femmine, o, più ancora...(!) per ottenere un terzo attore che avrà una parte di ciascuno dei suoi "genitori", ma reagirà, rifletterà, vivrà secondo il proprio essere. Aggiungete a ciò degli studi sulla riproduzione sintetica di cellule, spruzzate di robotica e.. otterrete un molto simpatico super-Frankenstein. E, ancora una volta, non crediate che tutto ciò sia puro delirio di giornalista in vena d'ispirazione: Nadia Magnanat-Thalmann, dell'Università di Ginevra, studia su "Le tecniche d'intelligenza artificiale per la sintesi d'attori". Jerry Weil della Società Optomystic (USA), continua le sue ricerche su "Capelli, pelle, ossa". John Platt, del California Institute of Technology (USA), riflette su "Il metodo delle sollecitazioni per i modelli flessibili", ecc.
Questi lavori sono abbastanza impressionanti, soprattutto quando si mettono in scena dei corpi umani. Nadia Magnanat-Thalmann ha prodotto numerosi film con delle Marilyn e dei Bogart piuttosto sintetici! Essa mostra come scomporre un'azione affinché il computer possa comprenderla ed effettuarla:"...prendi l'oggetto che è sulla tavola": l'attore digitale non comprende un tale comando. Si deve definire a quale distanza è situata la tavola, la sua altezza, se esiste un ostacolo sul tragitto, il luogo dove è posto l'oggetto, la sua consistenza, il modo in cui bisogna prenderlo, ecc. Altrimenti detto, si sta creando poco a poco un mondo digitale che ci si augura più vicino possibile al reale e le diverse ricerche che abbiamo qui descritto partecipano a questa causa.

Geoffrey/Y. Garnder

Paesaggio totalmente digitalizzato.

Immagini artificiali e cinema

Se questi studi affascinanti aprono nuovi orizzonti all'immagine sintetica, le tecniche più tradizionali, comunque, continuano a svilupparsi. Dal lato cinema innanzi tutto, dove le immagini artificiali spaziano dai più piccoli angoli del paradiso agli antri più oscuri dell'inferno. Predator, certamente, questo film favoloso di violenza, pervaso dagli spiriti, da questo mostro misterioso e praticamente invisibile, nato per uccidere, che individua gli esseri viventi dal calore che emanano. Impossibile mostrarvi delle immagini fisse, che non parlano sufficientemente: andate a vedere il film, comprenderete che cosa significa immagine di sintesi nel cinema. Trucchi anche per Willow, dove le trasformazioni fantastiche di esseri viventi non avrebbero potuto essere realizzate senza il computer, o per Oliver and Co, il prossimo lungometraggio di Walt Disney.
George Joblove, dell'Industrial Light and Magic, un'importante società americana di effetti speciali, ci presenta le astuzie di Willow. I diversi animali sono stati prima digitalizzati, affinché in seguito il computer collegasse le diverse fasi di trasformazione.
Il passaggio da una forma all'altra avviene naturalmente, se così si può dire, senza essere trito nè maldestro, il che non sarebbe certo stato evitato se

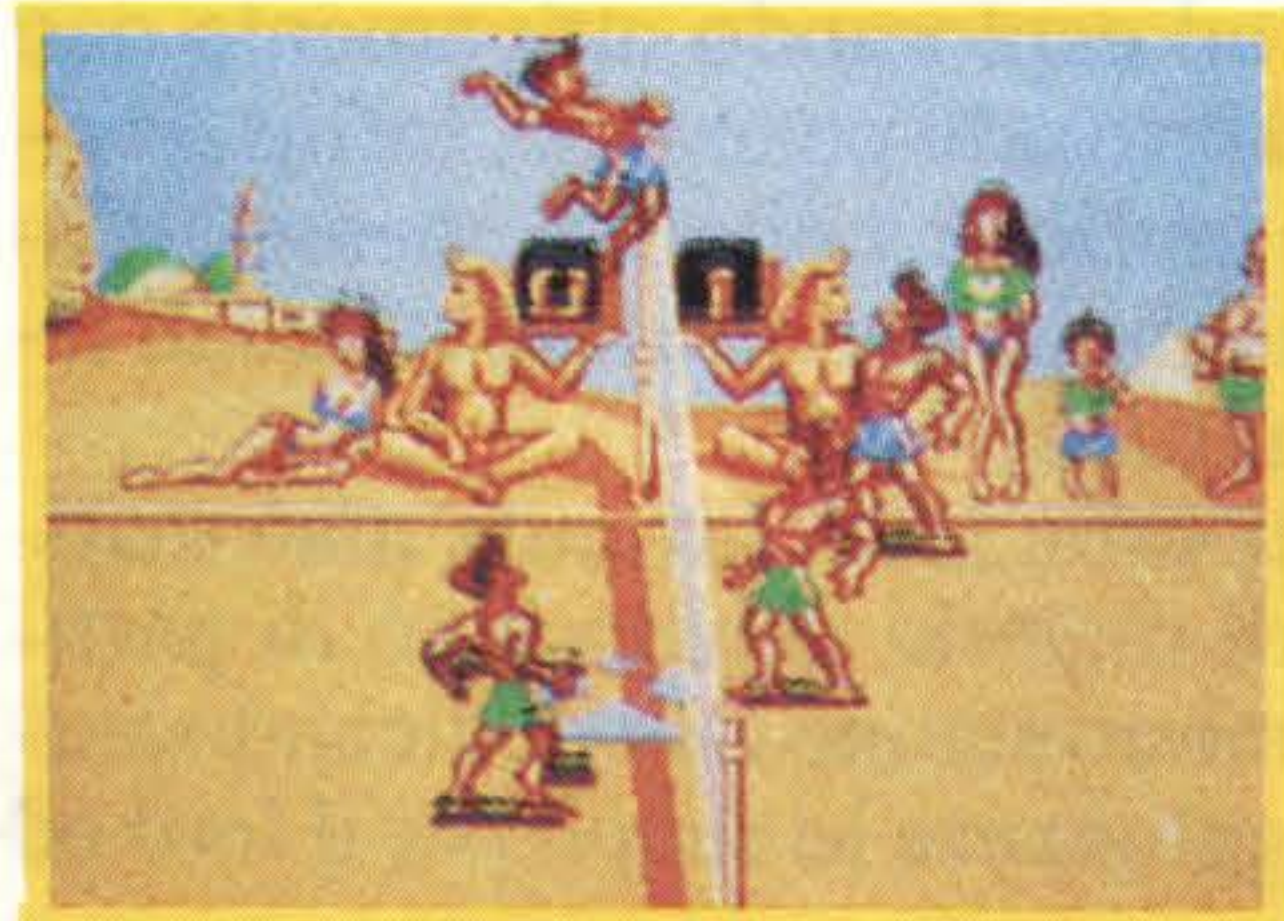
si fossero utilizzati dei modellini per le diverse tappe transitorie. Il computer permette dunque di comporre l'immagine secondo desideri o necessità. Si possono creare o filmare delle scene che si rielaborano a piacere. Riempire uno stadio di spettatori che si disegnano, piuttosto che pagare ogni comparsa, è del tutto realizzabile, specialmente per un produttore... Si può quindi inserire un elemento estraneo e dargli la luce ambiente, come se appartenesse realmente all'immagine primitiva. Da qui una perfezione stupefacente. Il computer è assai utile anche dall'altro lato della barriera cinematografica, quando pilota una o più camere montate su gru, con movimenti di una tale precisione, rapidità e fluidità impossibili per un individuo.
In più, questi movimenti si ripetono a volontà e sono identici ad ogni ripresa, perché memorizzati. Emmanuel Previnaire del Moving CAM S.A., società belga, ha immaginato di utilizzare un elicottero telecomandato in un universo digitale recante una telecamera. Si può così filmare a distanza e con movimenti molto sciolti, senza dover accedere a qualche punto difficilmente raggiungibile. Il suo sistema permette anche di vedere immediatamente l'immagine.
Nel cinema, l'immagine informatica interviene ancora come complemento spettacolare, ingrediente sempre più indispensabile a coloro che vogliono andare al di là d'una realtà troppo conosciuta, ma dal costo proibitivo per progettare un lungometraggio interamente "infografico". Le società che studiano su queste nuove immagini si limitano allora alla creazione di piccoli gioielli, titoli di testa, cartoni ed altre clip, che raggiungono oggi una perfezione tecnica favolosa. Tin Toy, della società Pixar (USA), il Robot, di Mac Guff Ligne o la Vita degli animali, sempre di Mac Guff Ligne; Technological Threat, della Società Expanded Entertainement o Sio Benbor II, della Società Fantome, sono altrettante piccole meraviglie, che associano immagini iper-sofisticate a scenografie o colonne sonore geniali.
John Lasseter ci ha spiegato come, con l'aiuto di un ingegnere informatico, sia stato creato Tin Toy, una storia di bimbi e giochi.
Dapprima sono state studiate le attitudini dei vari bebè (il loro modo di sedersi, sbavare, guardare..). In seguito si è trovato uno schema. Certi oggetti sono allora stati digitalizzati, come una bambola per il bebè, altri sono stati programmati, come la marionetta uomo-orchestra. Egli, inoltre, ha fatto appello ad un sistema dinamico di calcolo automatico dei movimenti oscillatori della piuma situata sul cappello di Tin Toy, quand'esso muove la testa.
Questa realizzazione incoraggerà artisti e scienziati a lavori simili? C'è da sperarlo! Una rivista non può certo mostrarvi i risultati delle diverse produzioni di cui abbiamo parlato, se non attraverso immagini fisse molto inferiori all'emozione che tali film possono provocare. Allora, state bene attenti: se la televisione ne programma qualcuno, non perdetelo!
Mentre qualche anno fa l'infografia era un lusso, oggi essa è utilizzata quotidianamente e non ci sono più produttori che ne facciano economia. Per tentare di risolvere il problema del costo del CAD e far concorrenza ai giapponesi, la società X Com ha messo a punto con l'INA (Istituto Nazionale Audiovisivi) un terminale completo, a partire da un PC 386, che permette la completa realizzazione del disegno animato, dall'entrata dei disegni base, all'uscita dell'immagine direttamente su pellicola (35 o 16 mm) o nastro video.
Si prevede che il costo dell'insieme si aggiri attorno ai 64 milioni e mezzo di lire. Il computer calcola di notte a partire dalle immagini chiave le diverse posizioni intermedie. Per esempio, per un movimento di braccia, sarà sufficiente dargli il disegno iniziale, il movimento accelerato, uniforme o decelerato, ed infine il disegno finale. Si arriva attualmente a disegni molto elaborati, con risparmio di tempo, ma anche di personale: sulla base delle tecniche oggi utilizzate, il risparmio di produttività potrebbe andare dal 10 al 20% per una qualità analoga e forse migliore di quella delle produzioni giapponesi.
L'ammortamento del materiale è stimato in tre anni, sempre che la persona addetta conosca già il software. Se la finzione trova sempre più sbocchi (serie televisive, titoli di testa, spot pubblicitari), le ricerche scientifiche continuano.
Creazione di paesaggi a partire da frattali (formule matematiche), che permettono di visualizzare lo stesso paesaggio in estate o in inverno, sotto la neve; plastici di una nuova città e visualizzazione immediata della sua evoluzione a cinque, dieci, vent'anni dalla costruzione (come si sono sviluppati gli spazi verdi, come gli esterni delle case hanno resistito all'invecchiamento, ecc.); studi sullo spostamento dei serpenti, simulazione della crescita delle piante o del comportamento degli animali, sono altrettante voci che i ricercatori stanno sondando ed esplorando attivamente con ogni mezzo messo loro a disposizione. Infine, le ricerche puramente grafiche, collegate spesso all'animazione, si perseguono con risultati sui quali lasciamo a voi il giudizio.
Trasparenze, studi sulla luce, formule matematiche, animazione di materie gelatinose o di particelle; i creatori di micro stanno loro dedicando anima e corpo per raggiungere lo scopo per il loro ed il nostro piacere!

Anteprima

Adidas Beach Volley

Sarà uno dei grandi di Amiga, ne siamo certi. Con una grafica e una animazione da far invidia agli arcade, questo gioco ci fa già trepidare d'attesa.

Un superbo servizio sotto il dolce sole delle Bahamas.

"Molto difficilmente riuscirete a non sobbalzare sulla sedia giocando ad Adidas Beach Volley" ci ha fatto sapere la Ocean presentandoci in anteprima questo gioco. Beh! Ne dobbiamo convenire... Adidas Beach Volley è una via di mezzo tra il game d'azione e il game di simulazione che prende spunto da due superdotati di Beach Volley che, fattisi notare da Mr. Adidas, vengono ingaggiati per partecipare ai vari match professionali di pallavolo che si tengono nel mondo intero. Sono appunto queste tounee nei luoghi più caratteristici del globo che introducono il game. La dinamica e le regole sono le stesse della pallavolo e i movimenti dei giocatori impressionano per il loro realismo. A vostra disposizione una gamma di colpi pressoché completa: servizio normale, servizio schiacciato, risposta, rinvio difensivo, passaggio e pallonetto. Potrete giocare contro il computer oppure contro un secondo concorrente controllando i vostri due pallavolisti uno alla volta (il giocatore controllato sarà indicato da una mano. Il punto dove andrà a cadere la palla viene invece indicato da un cursore lampeggiante, è in quel punto che dovrete portare il vostro campione per rispondere. Lo sfondo varia a seconda del paese che ospita le gare, giocherete nel verde di Londra, nella fumosa New York, nel soleggiato Egitto e così via. I paesi toccati sono otto, tra questi la Gran Bretagna, gli Stati Uniti, le Bahamas, il Giappone ed ognuno vi riserva una accoglienza originale a base di sequenze animate. Se a tutto ciò aggiungete i quindici motivi musicali che vi accompagnano nell'intera sfida, potrete farvi un'idea di cosa troverete prossimamente su Amiga e su ST.

L.P. e A.M.

Un magnifico smash!

L'arrivo in Giappone

Ramrod

Ramrod è triste e vi attende con ansia per scacciare il suo principale nemico: la noia. Distraetelo e farete di lui il più felice dei robot. Soft molto promettente, proposto dalla Gremlin, farà la sua prima uscita su Atari ST.

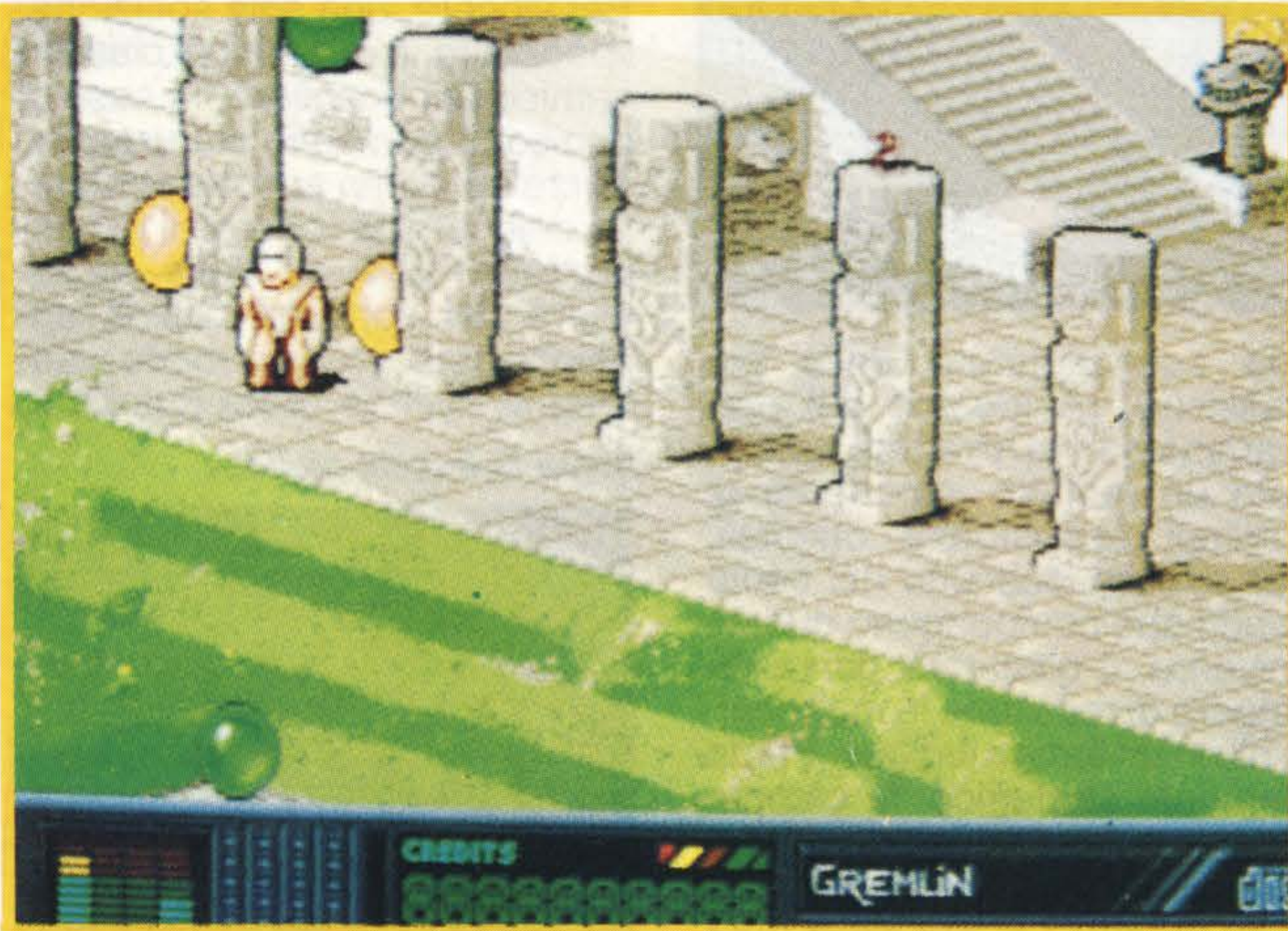
Ecco Ramrod ai coin-op

Ramrod è un robot interamente metallico forgiato a misura d'uomo. Fin qui nulla di speciale, se non fosse per il fatto che esso può provare sentimenti ed emozioni! Per tale motivo, il suo nemico numero uno è la noia: dovete cercare di distrarlo con tutti i mezzi a vostra disposizione perche se Ramrod si annoia troppo, muore! Cosa fare per farlo divertire? Niente di troppo complesso, il nostro robot ha dei gusti semplici e nei tre mondi, che corrispondono ad altrettanti livelli di difficoltà, non mancano certo luoghi di divertimento. I tre livelli sono l'High-tec, molto futuristico, il Lo-tec, stile rivoluzione in-

dustriale e l'Az-tec, una incursione nel mondo Inca. Per tenere lontana la noia da Ramrod, provate a fargli ascoltare dei Compact Disc (sempre che riusciate a trovarli!) oppure impegnatelo in un game arcade (è il suo passatempo preferito) che gli darà la possibilità di accedere al livello successivo. Per giocare allo

Una partita a scacchi?

shoot'em-up, dovrete recuperare tre pepite d'argento e quattro simboli arcade sparsi per tutto il livello. Il compito è reso arduo dai numerosi ostacoli presenti ovunque nel paesaggio tridimensionale, sono da evitare: scogliere, canali, colline, fossati e, in special modo, le sfere colorate che si dirigono preferenzialmente verso il punto in cui si trova Ramrod. Sfruttate i teletrasportatori che vi faranno accedere a luoghi particolari... Rimarrete sicuramente stupiti dalla ricchezza dei particolari e dalla qualità della grafica: a proposito, gli sprite presenti nel gioco sono 450! Esce su Amiga e ST. *M.B.*

Nel livello Az-tec non vi annoierete certo, il mistero diventa tangibile!

Astaroth

Ozymandais, il ladro, ama le avventure fuori dal comune e si è messo in testa di ripulire il labirinto dell'angelo della morte Astaroth. Aiutatelo nella sua caccia al tesoro!

Ozymandais è un ladro la cui audacia suscita l'ammirazione di tutti. Più i colpi sono azzardati, pericolosi e succulenti, più il nostro personaggio ci si butta a capofitto. Durante una delle sue passeggiate paesane, si imbatte in un capannello di villici che sembrano attratti da da qualcosa d'importante. Spinto dalla curiosità, s'avvicina e scorge un vecchio che, seduto su un tronco d'albero e tra una tirata e uno sbuffo della sua pipa, racconta di storie antiche parlando lentamente agli astanti. Ozymandais tende l'orecchio e... come può essere possibile! Il vecchio racconta di un labirinto superando il quale si accede ad una cripta ricolma di gioielli e di tesori! L'ingresso della cripta è però sorvegliato da tremendi mostri sanguinari e la leggenda narra anche che la cripta è la dimora di Astaroth, l'Angelo della Morte. Per Ozymandais ce n'è più che a sufficienza perché si lanci nella sua ennesima avventura. Il vostro compito? Aiutarlo a superare il labirinto, raggiungere la cripta di Astaroth, disfarsi di questo e dei suoi guardiani ed impadronirsi del tesoro... facile a dirsi, un po' meno a farsi. Sullo schermo si succederanno le varie sale che compongono il labirinto, ognuna di esse cela delle insidie, fate attenzione ai teschi, ai pipistrelli, alle gocce di acido che cadono dal soffitto e... non anticipiamo altro. Questo soft, destinato ad Amiga e ST, è prodotto dalla Hewson. *G.G.*

Il terribile attacco dell'irriducibile dragone a tre teste.

HITS

Skweek

ATARI ST

Una sceneggiatura elementare non è per forza insipida. Skweek ve ne dà la prova. E' un gioco pericoloso: correte il rischio di non potervi più staccare dal vostro computer.

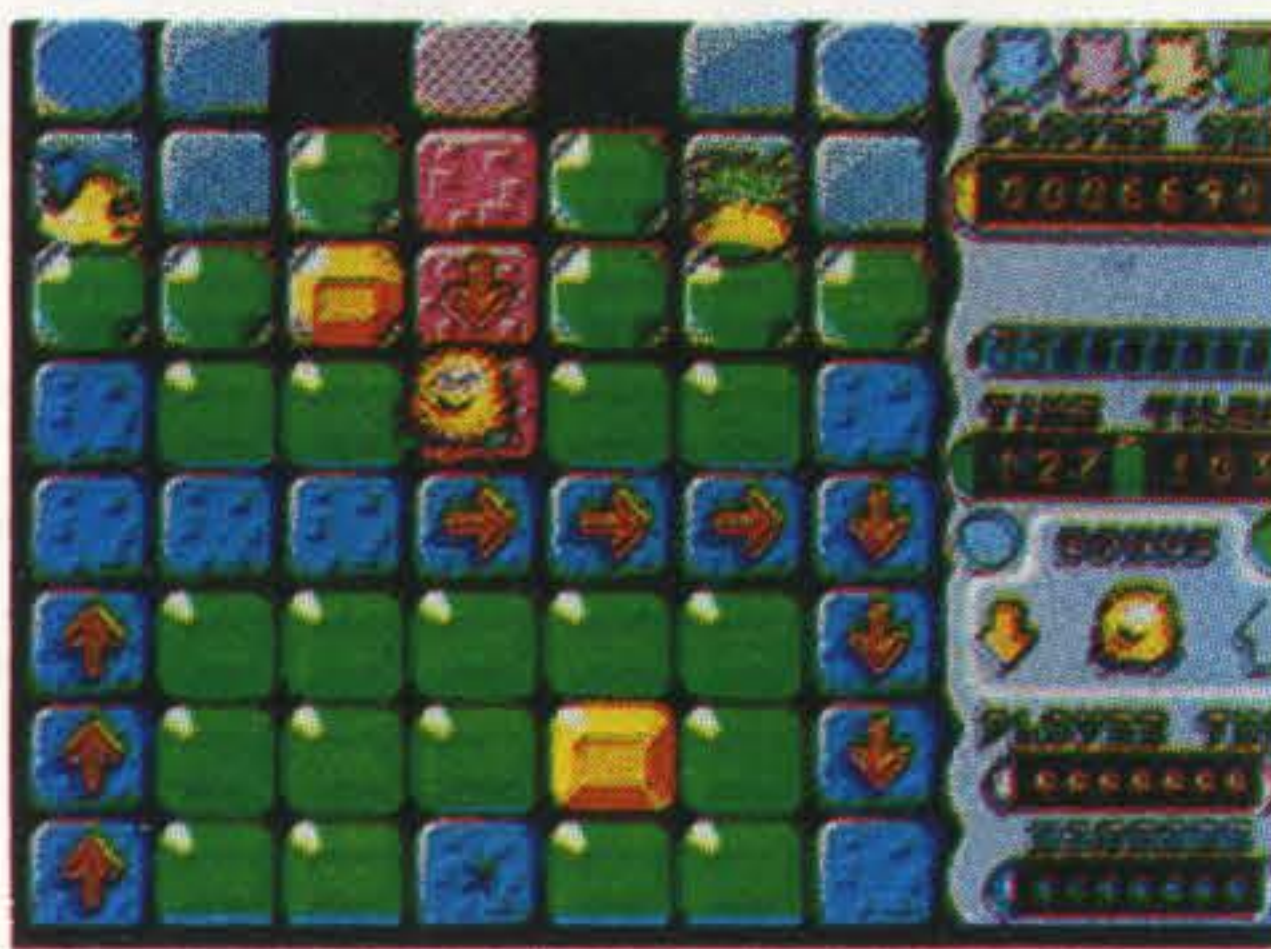
Loriciels. Programmazione: Laurent Arditi; grafica: Francois Ducasse; sonoro: Bernard Aure.

Un tema "standard" per un soft molto ludico, un Pac Man multiquadro che mette in gioco una strategia delirante. Il maggior pregio di Skweek è che "cattura" il giocatore a lungo termine! Gli hit hanno tutti una qualità dominante. Per qualcuno si tratta della tecnica del gioco, per altri dell'originalità dello schema... Skweek possiede una carta ben più potente: il soft "aggancia" il giocatore fin dai primi minuti di gioco, per non lasciarlo per lungo tempo! Skweek è una divertente pallina di pelo che vi spiega subito la sua missione in una piccola introduzione che vale tutte le informazioni del mondo. L'universo del nostro eroe crolla sotto la malinconia, il cattivo umore... Il blu, sinonimo di tristezza oltre-Atlantica, è il colore di circa cento/centocinquanta piastrelle che compongono ogni quadro. Il buon umore di Skweek può, molto fortunatamente, salvare il mondo. Gli basta infatti spostarsi su una piastrella per dipingerla di rosa. La trama vi propone, siatene certi, un numero di nemici e di sortilegi impressionante, avversari o alleati che

Lo scopo: dipingere tutto di rosa

Un Pacman riveduto e corretto!... Classico, ma strategia che conquista

bisognerà imparare a distinguere...
La realizzazione tecnica di questo soft è convincente. La grafica molto pulita e gli sprite animati con agilità. L'avvicendamento del gioco può essere parametrato con l'aiuto dei tasti funzione, musica, effetti sonori, scrolling del fondo dello schermo, eccetera. In breve, niente di veramente nuovo, ma l'essenziale c'è. E', in sostanza, la strategia di Skweek che salva il gioco. Per

Le frecce portano il pericolo

una sceneggiatura delle più classiche, gli ideatori del programma hanno, in effetti, sviluppato un numero importante di sortilegi abbastanza originali. Per vincere ciascuno dei cento quadri che compongono questo universo, il giocatore dovrà dipingere di rosa tutte le mattonelle blu in un tempo limitato. Primo elemento strategico, la composizione del suolo è molto variata. Delle piastrelle insormontabili, delle superfici scivolose e trucchi mortali tracciano delle gallerie su ogni quadro. L'agibilità del joystick è molto precisa e si arriva presto a maneggiare il personaggio senza cadere in un crepaccio. Il secondo elemento strategico appare allora sotto forma di nemici di potenza ed intelligenza diverse. I pomodori sono avversari limitati. Girano senza seguirvi ed un tiro di laser ben assestato basta a farli sparire. Al contrario, la piovra è molto pericolosa. Essa vi insegue e soprattutto lancia contro di voi delle scariche mortali. La fiamma è ancora più pericolosa, perché spesso è impossibile distruggerla...
Per vincere, una sola soluzione: conoscere la potenza di ciascun nemico per scegliere, in caso di panico, il bersaglio più urgente. Terzo ed ultimo aspetto strategico della partita, e forse il più importante, Skweek deve raccogliere dei sortilegi. Questi appaiono nella scena in modo aleatorio. E' difficile allora guardare,

Segui la freccia gialla!

VIENI A GIOCARE CON NOI NELLA PIU' GRANDE SALA VIDEOGIOCHI D'EUROPA!

Guida VIDEO GIOCHI

ti invita a giocare con Nintendo
nella grande sala VIDEOGIOCHI
Padiglione 7/II P.ta Carlo Magno
Per tutti i visitatori un simpatico regalo e la possibilità
di vincere fantastici premi.

Vi aspettiamo !

Compila in tutte le sue parti la cartolina che verrà distribuita in fiera e, in particolare, lo spazio QUIZ; poi, dopo esserti divertito in "Sala Videogiochi", consegna questa cartolina allo **stand Jackson (Pad. 13 post. C6)**, riceverai un simpatico regalo e parteciperai all'estrazione di 2 fantastici "CONTROL DECK" NINTENDO, 10 GIOCHI NINTENDO e 10 ABBONAMENTI alla rivista GUIDA VIDEOGIOCHI del GRUPPO EDITORIALE JACKSON (l'elenco dei vincitori sarà pubblicato su GUIDA VIDEOGIOCHI di Novembre).

Aut. Min. Rich.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

giocando, il quadro di bordo che indica la presenza e la posizione di questi poteri... Ma, cosa ancora più appassionante, i poteri di questi sortilegi hanno di che scoraggiare gli appassionati di rompicapo. Sorvoliamo sui laser multidirezionali, lo scudo d'invulnerabilità e le scappatoie dirette, dei veri amici che vi permettono di finire il quadro senza incidenti... Parliamo piuttosto dell'icona "regalo", un sortilegio che si rivolta molto spesso contro di voi. E' così che la conduzione di Skweek si capovolge, che il nostro eroe ridipinge di blu le piastrelle già rosa o che si ritrova inchiodato al suolo per qualche secondo d'angoscia! L'effetto sorpresa è geniale, perché il giocatore, anche se esperto, cadrà sempre, in un punto o nell'altro, in un tranello che non conosce ancora. E' allora un duello appassionante fra il giocatore e il programmatore, che ci si immagina sogghignante alle nostre disavventure, intento a preparare trappole sempre più crudeli!

A parte tutta la potenza della sua strategia, Skweek approfitta infine d'una concezione molto equilibrata per ciò che concerne la difficoltà del suo gioco. I quadri apportano elementi sempre più difficili da vincere, tanto a livello di terreno che di numero e di potenza dei nemici. Per convincersene, basta d'altronde innestare il modo di gioco aleatorio, che decide a caso della successione dei quadri. E, credetemi, ci vorranno parecchie ore di sofferenza per venir a capo del venticinquesimo quadro!

E.F.

Tipo	*Azione e strategia*
Interesse	*17*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Note

Partendo da una sceneggiatura estremamente semplice (ridipingere delle piastrelle in rosa), Skweek vi intrattiene con un turbinio affascinante d'azione e di colore. La varietà delle difficoltà (mostri dagli attacchi diversi, bombe, piastrelle speciali ed altri), associata alla realizzazione eccellente, tanto sul piano grafico che su quello dell'animazione, ne fanno un gioco da cui è difficile staccarsi. Ecco un gioco d'azione come piace a noi: un'azione semplice ed avvincente, con numerosi quadri, mostri e bonus.

Ci sono, inoltre, in Skweek, degli aspetti strategici nei livelli superiori, che sono tutt'altro che facili. In più, è possibile salvaguardare il punteggio, il che è molto importante in questo tipo di programma. Un gioco molto divertente, che non vi stancherà presto. Grazie Loriciels!

La fiamma è indistruttibile

Cosmic Pirate

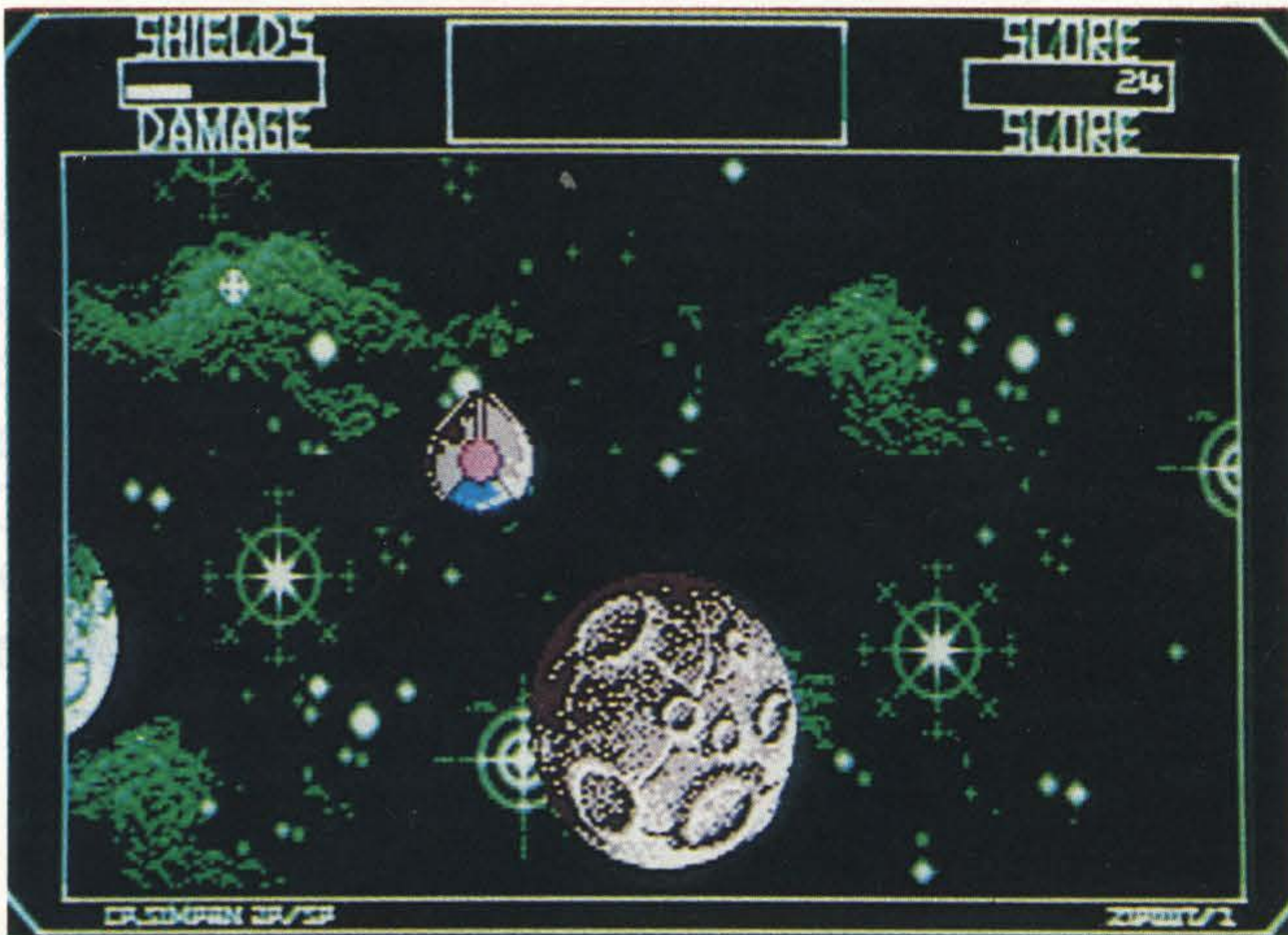
ATARI ST - AMIGA

Le correnti dello spazio del futuro ricordano le vie solcate dai galeoni del XVI secolo: pirati che si lanciano all'abbordaggio dei vascelli dello spazio per saccheggiarli. Voi siete uno dei pirati di questo eccellente gioco d'azione/strategia.

Palace Software. Program.: Zippo Games; musica: David Whittaker.

Palace Software si era già distinto nel passato per la sua padronanza delle favolose macchine di sogni che sono i computer, con l'ormai mitico Cauldron.

Sembra ora che con Cosmic Pirate il celebre editore inglese rinnovi l'exploit. Anche qui prevale il disorientamento, perché è in un futuro lontano che ci trasporta questo soft. Voi impersonate un apprendista Barba Nera del XXII secolo, che tenta d'aderire al sindacato del crimine della

Una fase particolarmente realistica, ma inusuale, del simulatore di combattimento.

Lo ship affianca un teletrasportatore

epoca. Nel caso specifico, si tratta di una organizzazione conosciuta col nome di Council. Quest'ultima dispone d'una immensa rete d'informazioni estesa ai quattro lati della galassia. Le è persino possibile conoscere i tragitti seguiti dagli immensi cargo dello spazio colmi di ricchezze. Funzionando come una impresa di prestazioni di servizio, l'attività del Council consiste nel fornire agli apprendisti pirati l'addestramento su simulatore (questo rude mestiere necessita di pratica), e/o le coordinate della posizione dei convogli spaziali, così come informazioni sui loro sistemi di difesa e la natura del carico. Beninteso, il Council non è un'associazione filantropica, così trattiene una modesta parte sul frutto delle vostre rapine. In pratica, questo vuol dire che dal 90 al 98% dei vostri bottini vi è tolto. Ma è il prezzo da pagare per salire nella gerarchia molto ristretta dei pirati dello spazio. Come un'onesta compagnia d'assicurazione, il Council tende a diminuire i rischi proponendovi tutta una gamma di simulatori spaziali sui quali vi è consentito allenarvi per approfondire la conoscenza del vostro mezzo. Tre di loro sono gratuiti, gli altri, più realistici, sono a pagamento (dovrete fare qualche escursione reale per accedervi). Nondimeno, se i vostri risultati saranno troppo mediocri dopo le fasi di istruzione (efficacia di sparo inferiore al 30%), l'onorevole società del crimine rifiuterà di accordarvi una missione. Invece, se voi darete prova di valere, sarete spediti in un settore della galassia.

Accanito combattimento su un pianeta

Orde di creature serpentiformi si precipitano allora su di voi, tentando di infliggervi il massimo di danni. Fortunatamente per voi, uno scanner vi permette di localizzare i diversi tipi di aggressori (e di colpirli), prima che possano spararvi addosso. E' da notare che alcuni di questi nemici lasciano, dopo essere stati distrutti, delle piccole capsule che, voi potete raccogliere (se non ci riuscite esse si trasformano in missili a testata autocercante), e che possono aumentare il vostro potere distruttivo, oppure riparare parzialmente il vostro apparecchio. Distruggere un certo numero di avversari si rivela indispensabile per accedere alle boe di teletrasporto (presenti in ciascuno dei settori della galassia), per potersi avvicinare ai cargo spaziali. La gran difficoltà risiede nel fatto che i danni causati al vostro apparecchio si accumulano e riducono la vostra capacità di affrontare gli assalti nemici.
Nelle fasi di teletrasporto, una carta galattica vi è presentata e vi permette di spostarvi in rapporto ai cargo, ai pianeti (che possono essere visitati) ed ai pirati concorrenti. Se riuscirete a rientrare nello stesso settore del caricamento spaziale ed a localizzarlo con precisione, vi basterà allora distruggere tutti i suoi sistemi di difesa (sparando sulle sue parti mobili). Vi potete agganciare ed effettuare l'abbordaggio. Tuttavia, non rallegratevi troppo presto, perchè, dopo aver subito il prelevamento di Council, non è detto che vi resti sufficiente denaro per rimborsare i vostri debiti. In caso contrario, voi potete utilizzare le vostre eccedenze in equipaggiamento supplementare per il vostro vascello (ad esempio cannone più potente, scudo più resistente), o in addestramento sui simulatori a pagamento. Si apprezzerà la grafica vettoriale nelle fasi di addestramento (chiara e concisa), ma soprattutto la finezza e la cura apportate agli sprite durante le missioni reali. Le animazioni sono un modello del genere su ST. Gli scrolling fini sono infatti irreprensibili qualunque sia il senso di scorrimento dello schermo. Questo soft costituisce un bell'esempio di fusione riuscita tra il classico gioco arcade ed i soft che lasciano più spazio alla strategia.

C.T.

La carta qui riprodotta dello spazio circostante.

Tipo	*Arcade/strategia*
Interesse	*15*
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Note

Cosmic Pirate, d'una ricchezza incredibile, rischia d'inchiodarvi per lunghe ore davanti al vostro schermo. L'impratichimento è progressivo, ma più avanzerete nel gioco, più vi sarà difficile controllare tutti i parametri. La grafica, molto mediocre nelle prime missioni, diventa in seguito molto buona. Le sequenze sono variate e spesso molto ben riuscite. La realizzazione è di buona fattura, con un buon scrolling multidirezionale. Un programma avvincente, da molte ore di gioco. Rischierete di passare delle notti in bianco!

Il vostro ship passa all'attacco

Il pericolo vi aspetta subdolamente in ogni sala del palazzo.

Tiger Road

Amiga

Amate la buona competizione, ma la strategia vi stanca. Non esitate un istante: Tiger Road è fatto per voi!

Questa nuova versione d'un gioco arcade di Capcom s'inserisce direttamente nella linea di Bionic Commando. Tiger Road vi porta nel Giappone d'altri tempi, quando un signore nominato Ryu Ken seminava il terrore nel paese. Ma, naturalmente, un temibile guerriero, di nome Lee Wong, si adopera per rimettere ordine in tutto ciò.
Armato d'una pesante ascia, voi vi lanciate all'assalto del palazzo dell'oppressore massacrando allegramente al passaggio i numerosi soldati che tentano di sbarrarvi la strada. Non lasciatevi però inebriare dai vostri primi successi, perché in seguito le cose si complicheranno rapidamente. Una volta all'interno del

Il bruto corre sul soffitto!

palazzo, dovete affrontare degli spaventosi giganti, che dovrete assolutamente tenere a distanza. Se essi riescono ad avvicinarvi, vi sollevano come un fuscello, prima di scagliarvi brutalmente a terra. Bisogna stare sempre in movimento e non esi-

Una gran varietà di avversari.

tare a saltare allo stadio superiore quando vi trovate in difficoltà. Ma il vostro respiro sarà di corta durata, perché dovrete ridiscendere ed altri giganti vi aspettano ai piedi delle scale.
Questo gioco arcade si compone di numerosi quadri, che metteranno i vostri riflessi a dura prova...
Le scene sono abbastanza corte, ma presentano innumerevoli pericoli: armate nemiche, giganti, stregoni, tranelli di tutti i tipi, barili che vi rotolano addosso e mostri di tutti i generi.
Fortunatamente, durante il vostro avanzamento voi otterrete delle armi nuove e potrete, in certi casi, rialzare un po' il vostro livello di energia. Ciò che rende interessante questo programma è la gran varietà delle situazioni che dovete affrontare. Le occasioni per morire sono molteplici. Il gioco esige una concentrazione senza errori e riflessi a tutta prova. Sarebbe meglio avere dei neuroni super. Tiger Road presenta una gradevole realizzazione, con una grafica riuscita e scene molto varie.
L'animazione è di buona qualità e lo scrolling è a volte orizzontale, altre verticale. La colonna sonora è abbastanza sobria. Questa versione, pur differente dal programma originale, ne

L'entrata del palazzo è ben difesa

conserva tuttavia lo spirito. Gli appassionati del gioco d'arcade si lasceranno subito prendere dal gioco, perché l'azione è rapida, senza tempi morti, e sufficientemente difficile per essere veramente motivante. Si è sempre impazienti di scoprire i quadri successivi. Tiger Road non è la versione dell'anno, ma è un programma coinvolgente, che vi farà passare dei bei momenti.

M.B.

Tipo	*Arcade*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Commento

Questo programma lascia leggermente perplessi. Infatti, col pretesto di essere un gioco arcade, ci propone delle animazioni

Non lasciate avvicinare i giganti!

completamente surrealistiche. Gli spostamenti del personaggio sono caricaturali e le scene di combattimento si limitano a semplici collisioni degli sprite. Se gioco arcade fa rima solo con semplicismo, allora Tiger Road è un buon gioco arcade.
Questa critica non è rivolta alla versione su Amiga, né a coloro che l'apprezzano, ma al gioco in generale che, visto sulle macchine da bar mi aveva stupito per la sua semplicità, alquanto rimarcata per dette macchine.
A mio avviso, Tiger Road rientra a mala pena nella categoria degli hit grazie soprattutto alla versione Amiga che compensa in grafica la sua poca originalità.
La grafica infatti è corretta, ma l'animazione molto poco naturale e gli effetti sonori limitati. Inoltre, la resa delle scene non è altro che la ripetizione di oggetti pur ben disegnati. Io non sono troppo entusiasta per la grafica oltremodo dettagliata e statica, l'animazione grossolana degli sprite e la scarsità degli effetti sonori di questo tipo di programma. E' anche vero, però, che l'azione è assai difficile e molto varia.

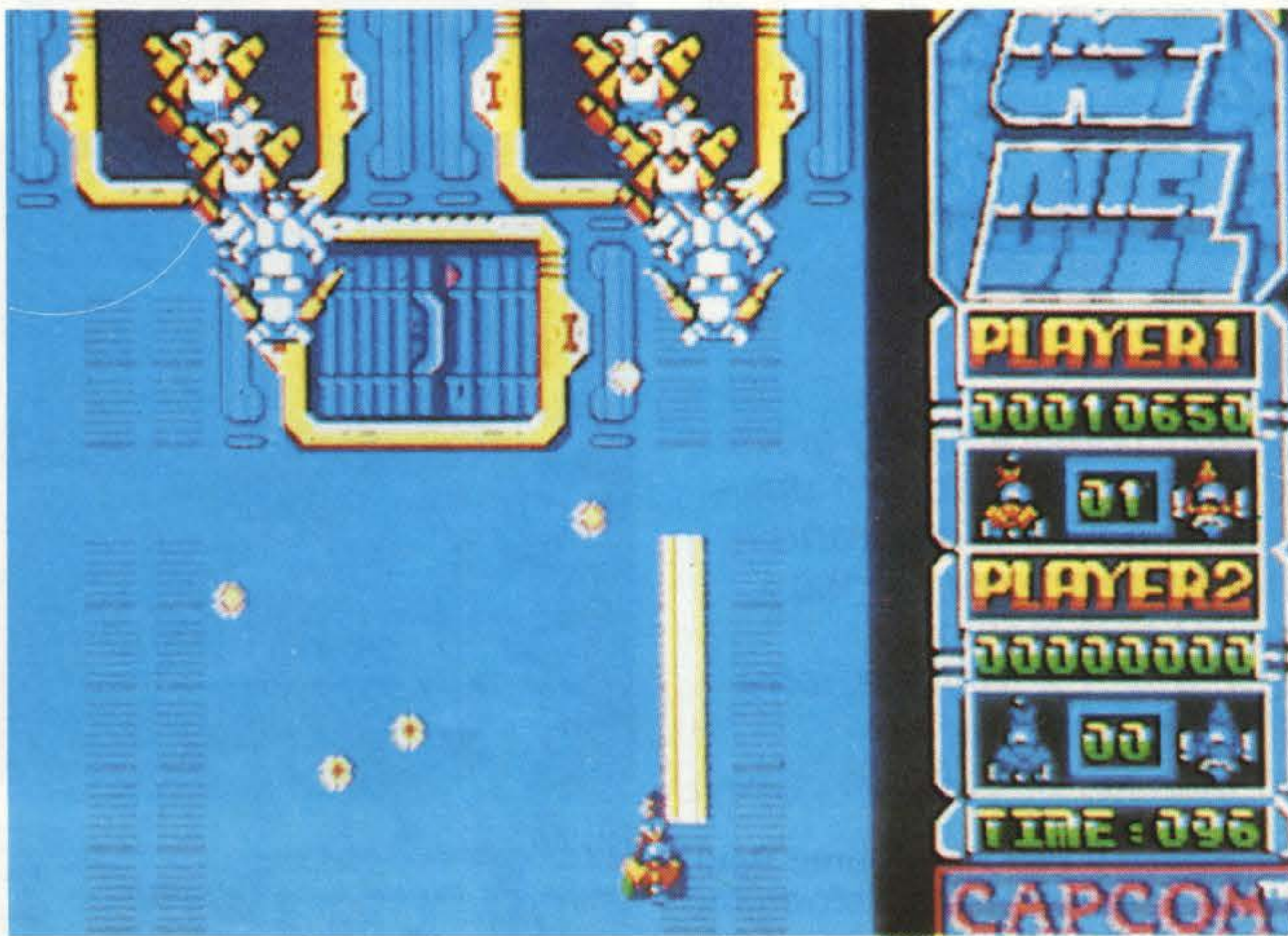
Mad Max

Last Duel

ATARI ST

Un universo inospitale, una strada disseminata di imboscate, dei mostri che si intromettono a valanga fra voi e la principessa Sheeta. Ma l'aiuto di un partner è autorizzato per uscire vincitori da questa implacabile ultima sfida.

Le versioni dei giochi arcade di Capcom arrivano in forza sui nostri micro: dopo Led Storm e Tiger Road, ecco Last Duel. Vi avevamo parlato di questo shoot'em-up, che ha la particolarità di potersi giocare in due?
Questa versione è abbastanza fedele al programma originale, benché i due primi livelli siano stati invertiti.
Fin dalla presentazione voi scoprite l'affascinante principessa Sheeta, che invoca il vostro aiuto. Degli invasori si sono impadroniti del pianeta Mu, sul quale la tengono prigioniera. Voi partite all'assalto, alla guida d'una vettura pesantemente armata, lungo una strada sinuosa che sovrasta il pianeta.
Questo è difeso da cannoni e pattuglie di veicoli nemici. In più, larghe trappole si aprono sul fondo stradale e dovete aggirarle o saltarci sopra per non cadere nel vuoto.
Nel corso della vostra avanzata, potete procurarvi delle armi molto efficaci, che sono cumulabili: tiro laterale, tiro a ventaglio, eccetera. Se giocate a due, il secondo giocatore dispone d'un vascello spaziale e, solo in questo caso, squadriglie nemiche si aggiungeranno ai difensori. Il vascello offre il vantaggio di essere totalmente libero nei suoi movimenti, mentre l'auto è obbligata a seguire la strada. Si apprezzerà il fatto che il nemico è più numeroso quando si gioca in due che da soli; ciò accade troppo raramente in questo tipo di programma.
Secondo una tradizione, che è legge fra gli shoot'em-up dopo Nemesis, enormi mostri vi attendono alla fine di ogni livello. Nel primo, si tratta di tre creature che escono dalla loro tana per annegarvi sotto un diluvio di bombe e di raggi laser.
Sarà molto dura per voi sbarazzarvene, soprattutto per quella che si trova davanti alle altre e vi

Due giocatori: uno vola e l'altro viaggia su strada.

Combattimento finale del primo quadro: restano da abbattere 3 mostri feroci.

Enormi vermi escono dalle tane.

bombarda praticamente a bruciapelo. Nel secondo livello, la vettura è sostituita da una navicella, che deve aprirsi una via in un universo del tutto inospitale. Volate al centro di protuberanze da cui sbucano vermi giganti, tipo R-Type. E' un passaggio molto difficile e, anche in due, bisogna veramente impegnarsi per sopravvivere. Siete ancora lontani dalla vittoria, perché Last Duel si compone di sei livelli zeppi di mostri sempre più terribili. La grafica è gradevole e colorata, penalizzata un po' dalla ristrettezza della finestra grafica. Ciò presenta l'inconveniente di rendere l'azione un pò confusa nelle partite a due giocatori. Infatti, è allora difficile raccapezzarsi con tutti gli avversari ed i tiri che si incrociano in uno spazio troppo ristretto. Lo scrolling orizzontale è fluido e lo scorrimento più o meno veloce, secondo la velocità del vostro ship. Si dispone anche di una postazione laterale, come in Sidewinter, che vi permette di vedere tutta la larghezza della strada. La colonna sonora è invece un po' povera. Nonostante qualche difetto, Last Duel è un shoot'em-up difficile ed avvincente.

E.F.

All'inizio del secondo livello...

Tipo	*Arcade/strategia*
Interesse	*15*
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Nota
Questo shoot'em-up è abbastanza ben realizzato, con scene variate e difficoltà diverse.
Last Duel dispone di qualche idea interessante, scrolling laterale complementare, gioco a due simultaneo con degli avversari diversi per ciascuno. Per contro, è alquanto difficile distinguere gli attacchi a terra da quelli aerei.

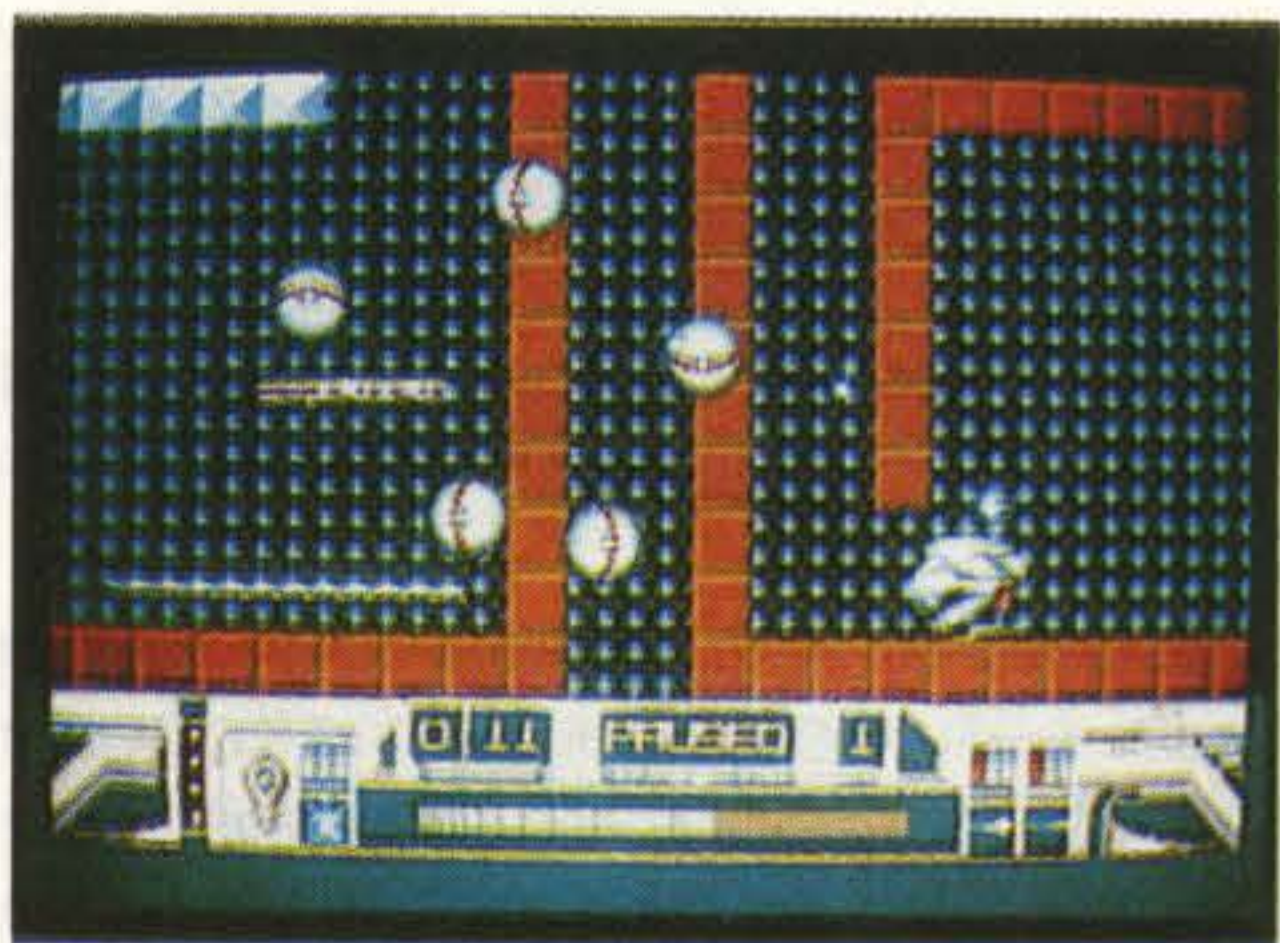
Jug

AMIGA

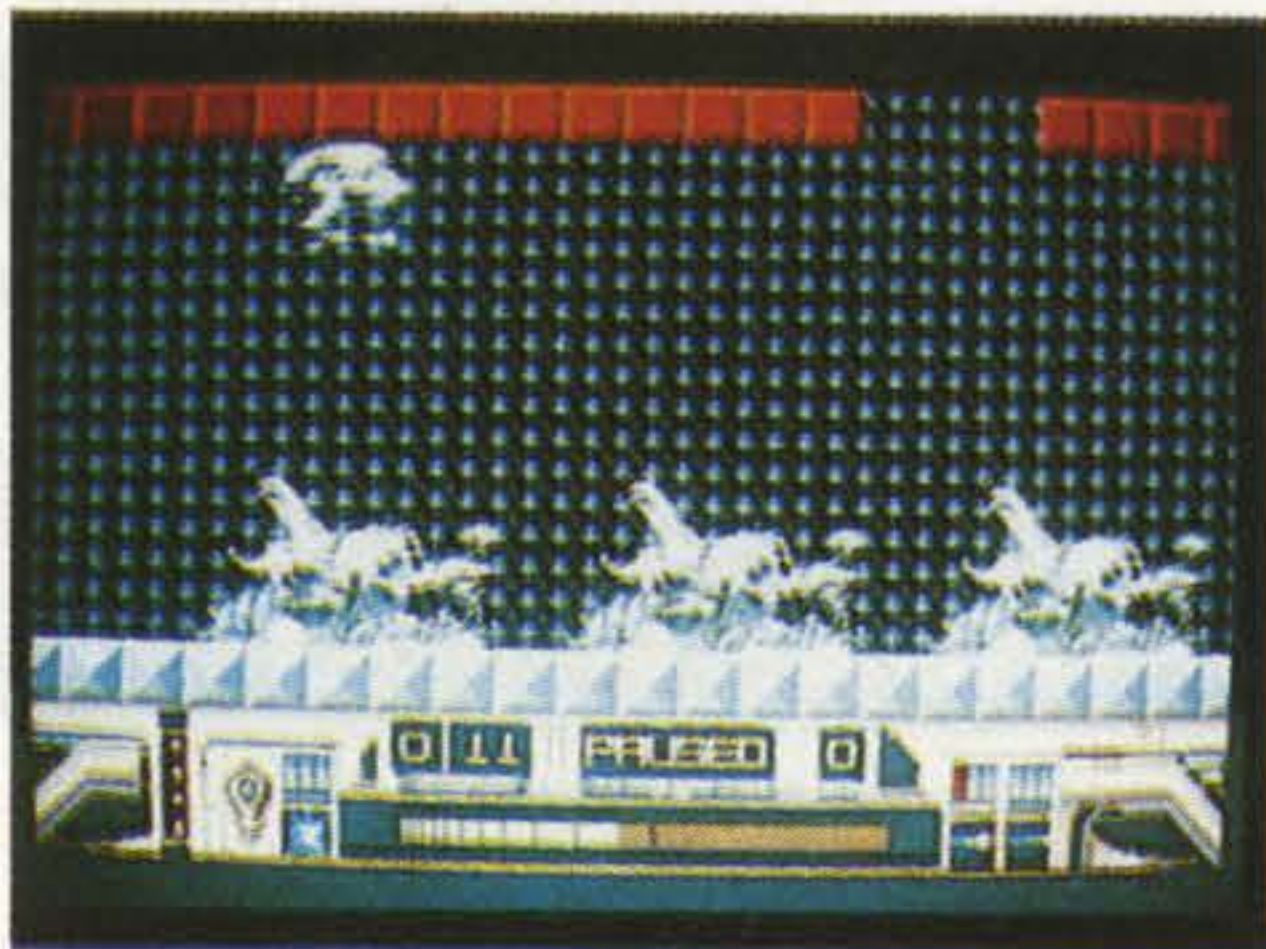
Unendo destramente gioco di labirinto e shoot'em-up, Jug esige contemporaneamente destrezza, senso dell'orientamento e strategia. La realizzazione di buon livello ne fa un eccellente soft.

Microdeal. Programmazione: Paul Hunter; grafica: Martin Kenwright; musica ed effetti sonori: Paul Shields.

Se si presentano troppi avversari, ricorrete al teletrasporto.

Voi impersonate J.U.G., un droide assomigliante vagamente a C1D8 di Guerre Stellari. La vostra missione: liberare il pianeta da tutte le creature mutanti che ne hanno preso possesso. Si gioca da soli o in due, in alternanza, purtroppo.
Sono proposti tre livelli di difficoltà, ma io vi consiglio caldamente il primo, che è già sufficientemente difficile. Il pianeta è diviso in quattro zone, a loro volta suddivise in 4 settori. Ogni settore si presenta come un labirinto abbastanza complesso, che vi obbliga a volte a grandi giri, per accedere all'altro lato del muro. Voi disponete di due mezzi per spostarvi: potete scorrere semplicemente a terra, il che non vi farà perdere energie, o sollevarvi nell'aria per evitare gli ostacoli ed accedere a certi passaggi, a prezzo però d'una gran dispersione di energia.
La vostra quota di energia è limitata, ma esistono due modi per rigenerarla: lentamente restando a terra, o rapidamente, recuperando un contenitore di combustibile, che dà anche il vantaggio di ridurre i danni inflitti al vostro droide. Beninteso, i mutanti non vi lasceranno tranquilli e appariranno senza sosta dappertutto. Una delle loro particolarità è di poter superare i muri senza inconvenienti. Per difen-

I nemici camuffati da palline.

dervi, voi disponete alla partenza d'un laser a energia illimitata, la cui potenza di tiro lascia però a desiderare.
Voi dovrete anche recuperare al più presto un'altra arma: pistola al plasma più devastante e bombe capaci di distruggere in un solo colpo tutti gli Alieni presenti sullo schermo. Per vostra fortuna, anche i vostri colpi attraversano senza problemi i muri. Oltre ad affrontare gli Alieni, dovrete percorrere delle zone fortemente radioattive, che diminuiranno progressivamente la vostra riserva di energia. Il vostro equipaggiamento di protezione si riassume in quattro scudi, presto esauriti se restate sulla traiettoria dei tiri nemici. Troverete dentro il labirinto dei teletrasportatori che vi trasferiranno istantaneamente in un altro punto del settore.
Questi teletrasportatori sono a destinazione fissa, il che vi permetterà di orientarvi un pò meglio in questo complicato labirinto. Potrete anche servirvene per sfuggire ad un attacco massiccio di alieni.
Altro consiglio, se l'energia viene a mancare, cercate di trovare al più presto un angolo "tranquillo" per rigenerarla. Per accedere al settore successivo, dovrete essere in possesso della chiave corrispondente. Gli attacchi saranno ancora più numerosi ed aggressivi, il che non è dir poco, poiché fin dal primo settore, si è costantemente sotto pressione.
La realizzazione d'insieme è di buon livello. La grafica degli Alieni e dei robot è variata, come le loro formazioni ed i loro modi di attacco.
Le scene sono abbastanza diversificate, con alcuni dettagli molto curati. L'animazione delle creature è rapida e fluida. Lo scrolling, invece, è irregolare: se quello verticale è senza difetti, l'orizzontale è leggermente lento, cosa che disturba, tanto più che gli attacchi sono molto rapidi. Una musica avvincente ritma l'azione e sonorizzazioni ben studiate completano gli effetti sonori.
Questo gioco, particolarmente difficile, soddisferà gli appassionati del genere.

C.T.

L'ambiente è poco allettante

Tipo	Shoot'em-up/Labir.
Interesse	16
Animazione	✰✰✰✰✰
Grafica	✰✰✰✰✰
Suono	✰✰✰✰✰

Commenti

Il tema di Jug non ha niente di rivoluzionario, ma è d'obbligo constatare che la sua realizzazione tecnica è eccellente. La grafica è bella, l'animazione fluida. Unico difetto, la scarsa qualità degli scrolling orizzontali in rapporto ai verticali.

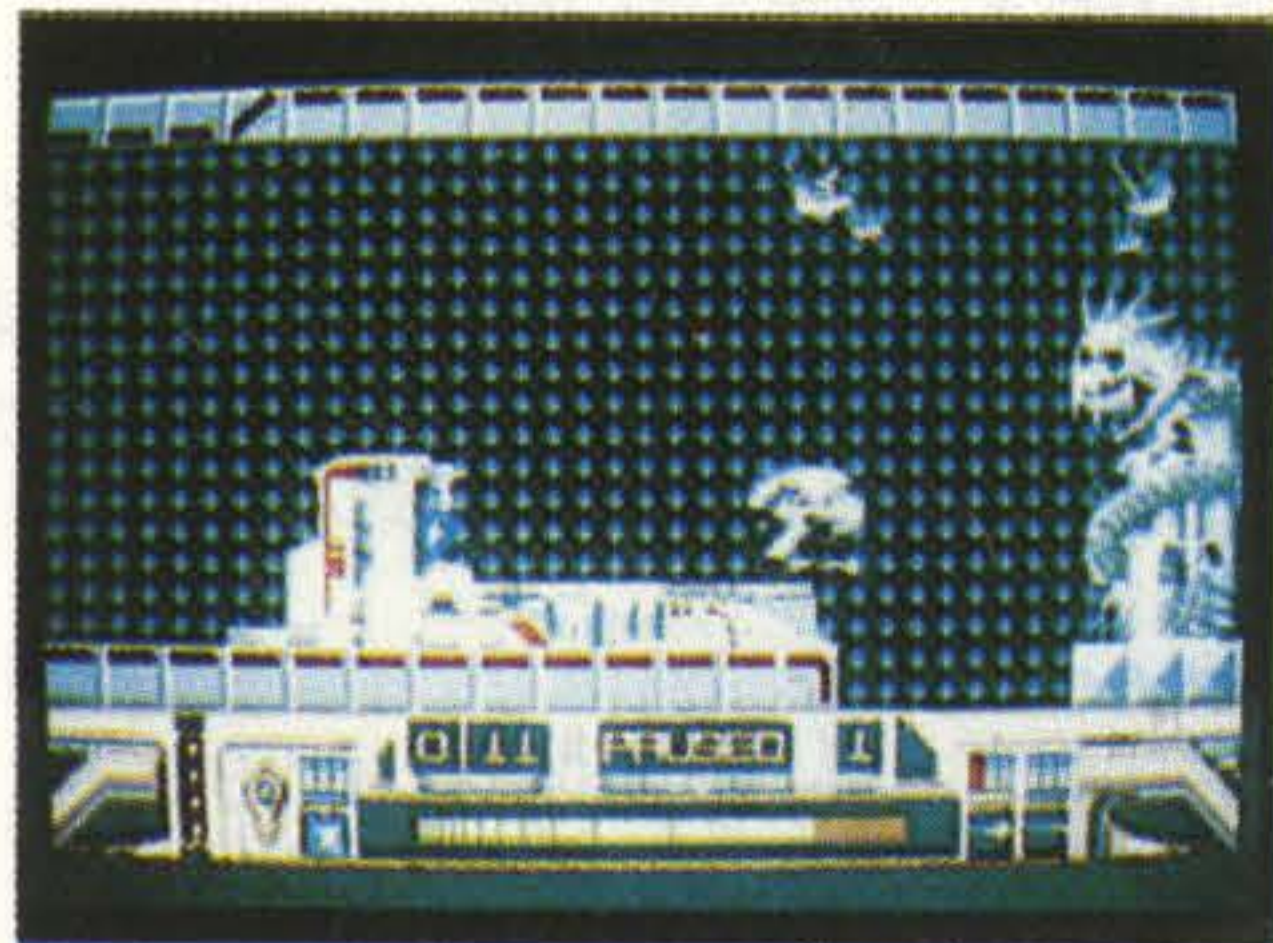
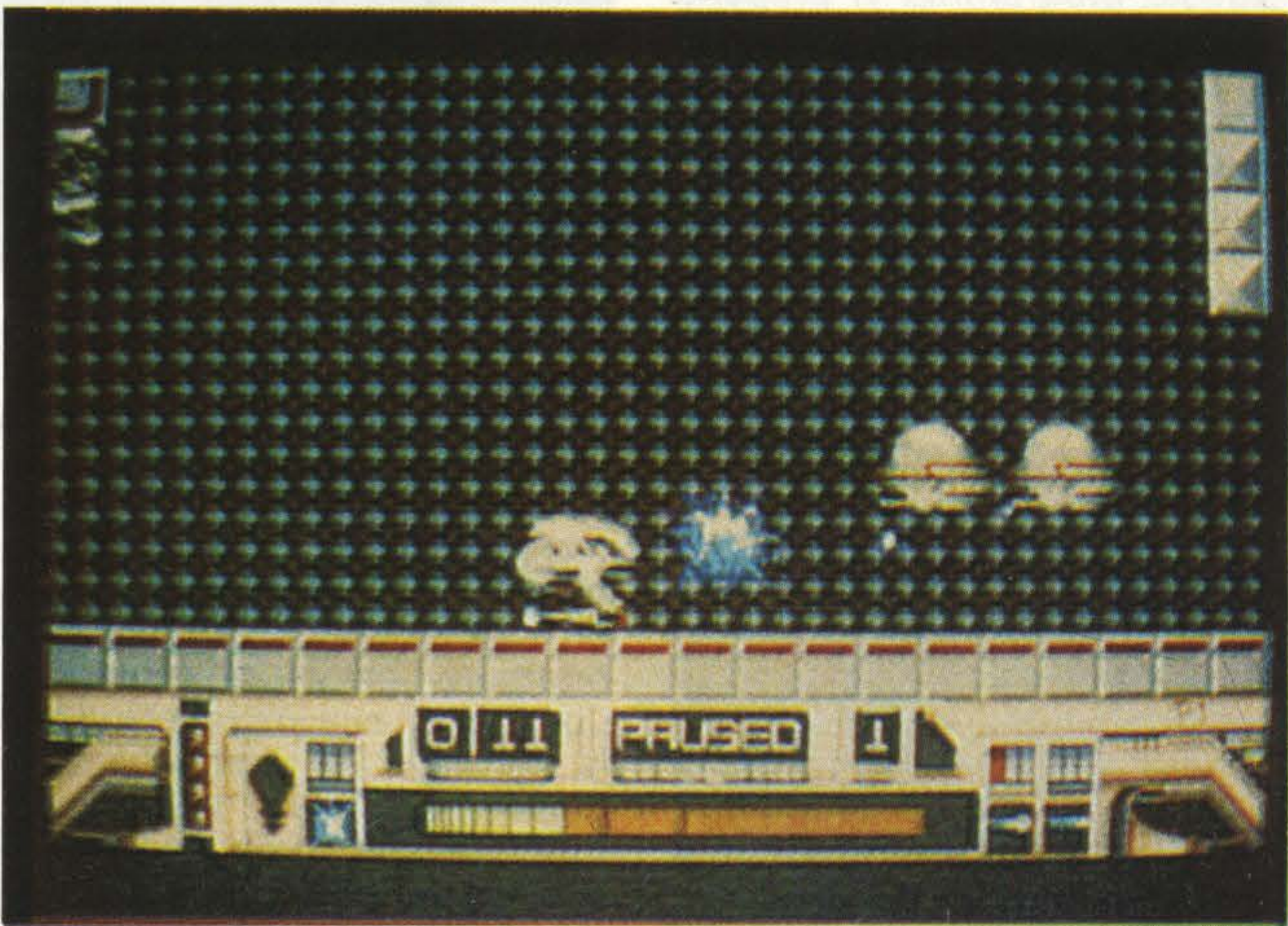
E.F.

Jug è un shoot'em-up nel quale la strategia gioca un ruolo importante. L'azione è abbastanza ripetitiva, ma la ricerca delle armi e del carburante ravviva l'interesse del gioco. Un programma interessante nella linea di Cybernoid.

M.B.

Niente di troppo originale. Uno shoot'em-up abbastanza bello, rapido e davvero difficile, che non sedurrà che i puri patiti del genere. Tecnicamente, la gestione degli scrolling è particolare: troppo rapida in verticale e lenta in orizzontale. Un soft corretto per accaniti giocatori.

Mad Max

E' meglio essere ben armati.

Per liberarsi degli intrusi, niente è meglio di una buona esplosione piazzata al momento giusto nel posto giusto.

Il vostro apparecchio è abbattuto dalle portaerei giapponesi.

Battlehawks 1942

AMIGA - ATARI ST

Questo gioco d'azione, ricco di elementi di simulazione di volo, vi fa partecipare alla guerra del Pacifico nella forza aeronavale. Un eccellente esempio di realismo al servizio del shoot'em-up.

Dopo due brillanti incursioni nel campo dei giochi d'avventura animati, Maniac Mansion e Zak Mac Kracken, Lucasfilm ci offre un eccellente gioco d'azione.
Questo programma vi propone di diventare pilota di portaerei e di prendere parte alle grandi battaglie navali della seconda Guerra mondiale nel Pacifico. Battlehawks 1942 è un gioco d'azione abbastanza realistico, ma che non pretende, in alcun modo, di competere con Falcon o F18. Infatti, non si tratta d'un simulatore di volo, voi non dovete decollare o atterrare ed il pilotaggio del vostro apparecchio è nettamente semplificato. L'aspetto simulazione di questo programma è principalmente basato sul combattimento vero e proprio. Se non avete bisogno di prendere lezioni di pilotaggio, dovrete tuttavia impratichirvi con le tecniche di combattimento proprie del pilota aeronavale. Perciò è preferibile cominciare con le diverse missioni di addestramento che vi sono proposte: intercettazione degli apparecchi nemici, protezione degli aerei alleati in caso di attacco, bombardamento a pioggia delle navi nemiche e attacco alle torpediniere.
Queste differenti missioni, molto ben concepite, vi permettono di iniziarvi progressivamente alle tecniche di combattimento, tanto più che per ciascuna di loro potete scegliere fra parecchie situazioni di difficoltà crescente. Comincerete con le più facili, nelle quali dovrete distruggere dei mezzi corazzati immobili, per finire con le più delicate, che si svolgono in condizioni normali di combattimento. Potete ancora affinare il livello di queste missioni di addestramento, modificando a vostro giudizio i diversi parametri ed anche scegliere l'aereo di vostro gusto.
Una volta che giudicate di esservi sufficientemente impratichiti sulle tecniche di combattimento, passate alle missioni reali.
Battlehawks 1942 ricrea quattro grandi scontri della guerra del Pacifico, il più celebre dei quali è la battaglia di Midway. Una volta scelta una di queste battaglie, così come la vostra parte (americana o giapponese), riceverete gli ordini di missione. Potete nominare diversi piloti: i loro successi ed insuccessi saranno salvati su floppy-disk. Come sempre avviene coi programmi della Lucasfilm, Battlehawks 1942 beneficia d'una realizzazione di qualità.
La grafica non è così ricca come in Falcon, ma è molto gradevole e ci si lascerà sedurre dal realismo delle missioni. Il controllo si effettua al mouse e non richiede che rare manipolazioni del comando. Si apprezzerà la funzio-

Il generale non è soddisfatto dei vostri progressi.

Gli zero vi attaccano alle spalle.

Midway: la squadra giapponese è in fiamme

ne replay, che vi permette di utilizzare una camera per filmare il vostro attacco e poterlo rivedere in seguito. Le istruzioni, in corso di traduzione, presentano una documentazione molto completa su questo conflitto, con foto d'archivio e carte a colori. Se vi piacciono i simulatori di volo, questo programma rischierà di stancarvi, ma se amate i giochi d'azione, amerete questo gioco, a metà strada fra una simulazione ed un shoot'em-up.

C.T.

Tipo	*Azione*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

Versione ST

Un programma di semplice accesso, senza che ciò sia a detrimento del realismo. L'azione è avvincente fin dalla prima partita, ma ci si deve impegnare parecchio per venir a capo dei numerosi quadri presentati.

Versione ST di Battlehawks 1942: un'azione avvincente, un gioco coriaceo.

Tipo	*Azione*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

Note

I programmatori della Lucasfilm non hanno consultato la documentazione tecnica dell'ST? Se l'avessero fatto, saprebbero che ST dispone di qualità grafiche superiori a quelle del C64 e di un PC (nel modo CGA). Battlehawks ha un fondo di Dive Bomber e, come lui, presenta una grafica e delle animazioni un po' desuete... *Mad Max*

Questo gioco è abbastanza disuguale. Mentre la ricchezza delle missioni proposte ne fa un gioco interessante, la realizzazione è appena al disopra delle critiche. Gli aerei sono spesso piccoli e si deformano quando si intraprende una virata. Gli effetti sonori non aggiungono molto. Malgrado questi difetti, Battlehawks conserva tuttavia diverse carte per sedurre chi ci stà giocando. *E.F.*

Battlehawks 1942 non è un simulatore di volo. Gli perdoneremo quindi l'eccessiva semplicità del pilotaggio.
La strategia è convincente ma, graficamente, la scena esterna è troppo semplice ed il gioco è soprattutto irregolare nelle fasi di combattimento. Un soft divertente da giocare, ma abbastanza povero graficamente per un Atari ST. *M.B.*

The Champ

AMIGA

Finalmente eccovi una vera simulazione di boxe dove voi potete provare l'ebbrezza della lotta in un ring e immedesimarvi nei panni di Rocky ed aspirare al titolo di campione del mondo WBC. Addestrate il vostro campione e confrontatelo con quello del vostro amico! Un prodotto su misura per gli appassionati del genere.

Seduta d'allenamento con un partner, è il momento di "farsi i guanti"

Di tutti i soft dedicati agli sport di combattimento, quelli che riguardano la boxe fanno solitamente la figura dei parenti poveri. Infatti, confusi nella incredibile flotta dei soft di Karatè, Kung-fu e altri combattimenti di strada, i buoni soft di boxe ci arrivano veramente col contagocce.
E' il caso di The Champ prodotto da Linel che, precisiamolo, è più vicino alla simulazione che al gioco d'azione. Il suo sistema di gioco è elaborato in modo che il giocatore possa mettersi nella pelle del giovane ambizioso con l'occhio di tigre! Alla partenza, il programma vi domanda d'inserire il nome del vostro pupillo che

Il vostro primo combattimento da dilettante.

non è, per il momento, che uno sconosciuto che dovete portare a un sicuro successo. Le sue prime armi e trucchi, egli le forgia regolarmente in un terreno abbandonato e lontano dalla città. E finalmente è giunto il momento di farsi notare da un allenatore, uscendo vincitori dai due piccoli scontri che vi sono stati proposti. Dopo questi combattimenti il vostro scopo è raggiunto e voi potrete in seguito dire addio al vostro stato di sconosciuto; d'ora in poi siete il "piccolo che cresce e che cresce molto in fretta" ed i combattimenti hanno luogo nella palestra e non in periferia.
Dopo qualche vittoria ecco che gli addetti ai lavori e gli appassionati col loro incoraggiamento vi aprono le porte della boxe professionale senza indugio! A questo stadio, siete l'ultimo della classifica mondiale e la lotta per il titolo si annuncia molto dura. Ma che importa, siete in corsa per il titolo mondiale WBC e i combattimenti avranno luogo d'ora in avanti di fronte ad un pubblico vociferante e, se non bastasse la passione che vi spinge, questo vi darà la giusta carica e la grinta necessaria!
Eccoci pronti per il lato spettacolare "Rocky" del gioco. E' questa la fase in cui risiede l'aspetto di simulazione vero e proprio, qui si ritrovano tutti gli ingredienti senza i quali il gioco non meriterebbe questa definizione.
Cominciamo dal combattimento in se stesso, che offre praticamente tutta la panoplia di colpi (diretto, uppercut, gancio, il colpo "assassino") e di atteggiamenti (guardia alta o bassa, agganciamento) d'un boxeur professionista. Come nella realtà, i colpi hanno effetti variabili, per esempio l'uppercut fa più danno d'un gancio. Un grosso neo, tuttavia esiste, l'assenza della possibilità di schivare i colpi si fa crudelmente sentire durante il match. Detto questo, da quando un combattimento comincia, non si pensa che ad una cosa sola: cambiare possibilmente i connotati all'avversario!
Facile a dirsi, ma non a farsi! Il lato triste di tutta la faccenda, è che lo sfidante è deciso almeno quanto voi a sconfiggervi, assestando i suoi pugni con forza e senza pietà! Il vostro primo pensiero dovrà essere quello di individuare i punti deboli dell'altro. Per esempio, il vostro primo concorrente si difende molto male contro i ganci ed i diretti sinistri. Durante l'incontro, degli indicatori di energia vi permettono di verificare, continuamente, lo stato di "salute" vostro e del vostro avversario.
Il senso di verosimiglianza si verifica anche nell'efficacità dei colpi, che variano secondo l'umore e la condizione fisica del boxeur. Un buon morale si acquisisce quando il boxeur assesta una "bella serie di colpi" in un round o quando registra una vittoria. Una valida condizione fisica si "costruisce" durante le sedute d'allenamento (salto alla corda, punching-ball, ecc.) sempre inserite prima del match. Fedele al principio già incontrato in Daley Thompson's Olimpic, queste sedute sono dei giochini che fanno appello alla vostra destrezza con il joystick. Accessibile a tutti, questo soft offre tuttavia una sfida abbastanza robusta. Se i primi avversari sono presto eliminati, i boxeur professionisti "giocati" dal computer sono molto coriacei! In più, quando si sa che il programma registra e tiene conto della performance del vostro pupillo, le sconfitte sono da evitare.
Io vi raccomando dunque di "farvi i guanti" giocando contro un compagno (c'è da ridere, garantito!), prima di attaccare il campionato di The Champ (sponsorizzato dal molto ufficiale WBC, prego!).
Dal punto di vista tecnico, c'è del buono e del meno buono. Dispiace la qualità della grafica e dell'animazione, che sono appena accettabili per un Amiga. Invece, niente da dire sugli effetti sonori, che sono resi molto bene. Inoltre, noi abbiamo apprezzato le raffinatezze, come i ralenty sui K.O. o la possibilità di creare dei "data disk", su cui si possono salvaguardare i propri campioni. Questi "data disk" possono essere inviati ai vostri amici, che confronteranno i loro campioni coi vostri! Non vi resta che allenare correttamente il vostro campione preferito. Un buon soft nell'insieme, ma solo per gli appassionati del genere.

E.F.

In certe fasi è indispensabile il "ralenty"

L'entrata nei "professionisti" è ormai vicina

Finalmente si combatte. E' il K.O. della vittoria!

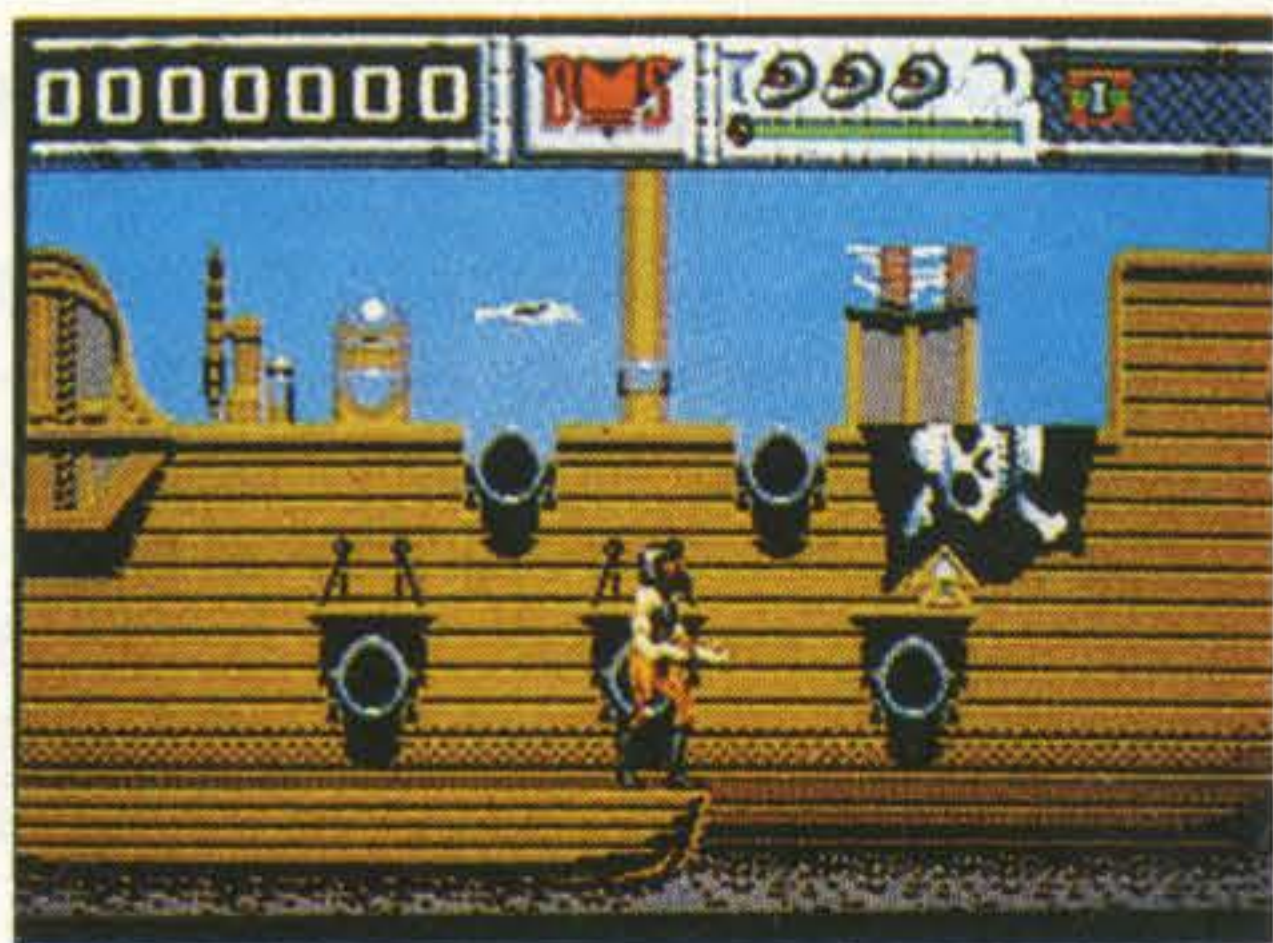
Tipo	Sim. Sportiva
Interesse	15
Animazione	☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

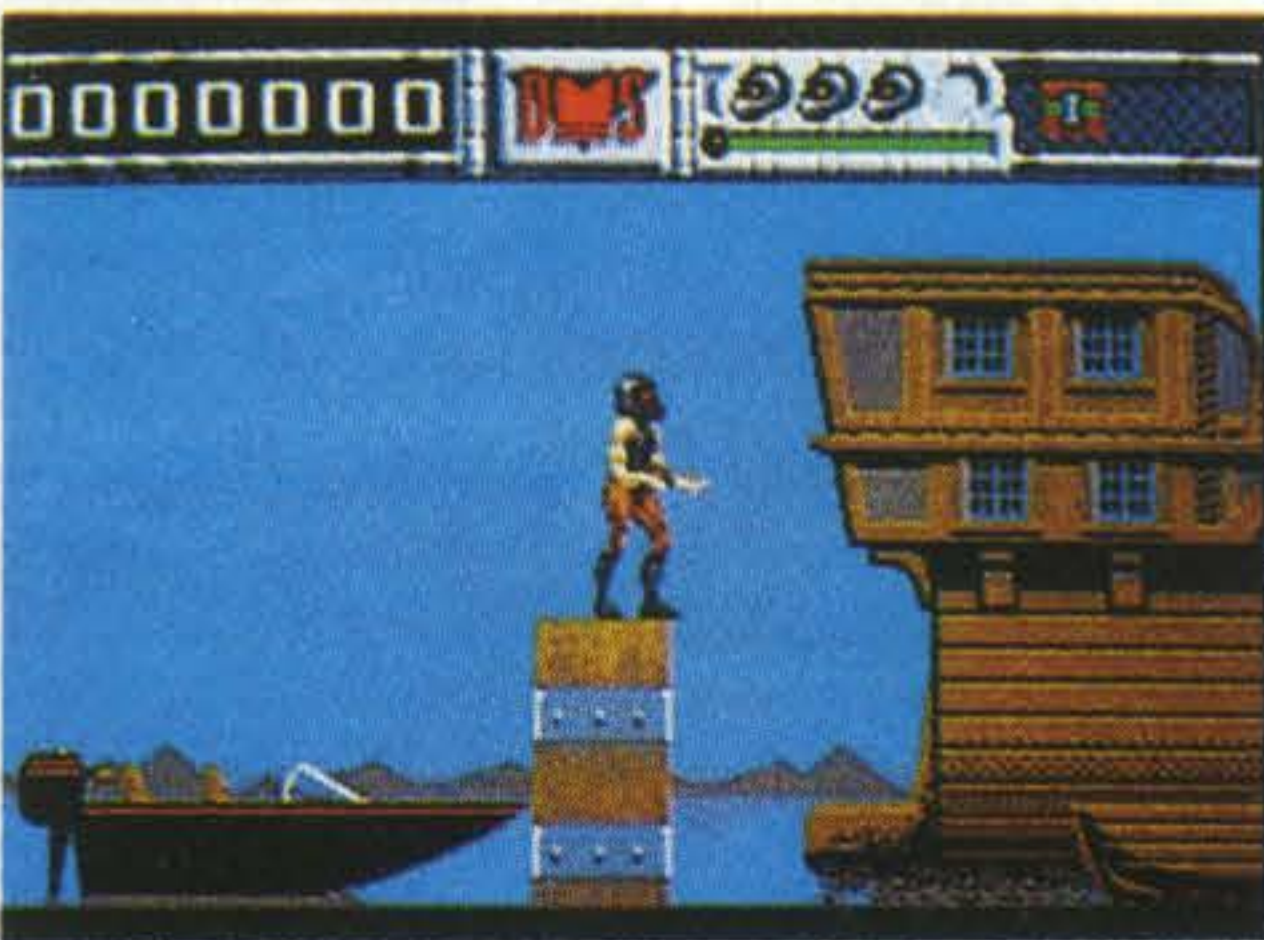
Scorpion

AMIGA

Per il suo primo soft di giochi, Digital Magic è riuscita a sposare originalità e passione: in un mondo anacronistico, ad una velocità pazzesca, con un mucchio di avversari coriacei e tonnellate d'armi diverse.

Digital Magic. Programmazione: Paul Holmes; grafica: Jon Law.

Scorpion è un gioco d'azione pieno d'anacronismi. Il presente, il passato ed il futuro vengono assemblati in una miscela esplosiva.

Raccogliete le armi che trovate sui boccaporti.

Digital Magic fa il suo ingresso nel mondo dei giochi, e vuole consacrarsi ai 16 bit. Non si può che augurare il benvenuto a questo nuovo editore inglese, che inizia bene con questo superbo gioco d'azione.
Dalla prima immagine, si è colpiti dalla qualità della grafica, così come dagli anacronismi di questa avventura. Infatti, l'eroe futurista arriva su un fuoribordo e salta in una nave pirata. Più avanti, quando camminerà sulla banchina in mezzo ai pirati, si avrà la sorpresa di scoprire una automobile parcheggiata davanti ad una casa (una bella miscela, non trovate?). Questa curiosa mescolanza sedurrà gli appassionati di fantascienza, ma anche quelli che sognano di viaggiare nel tempo.
Ma torniamo al nostro eroe, che attraversa il battello e scende lungo la scocca per recuperare una prima arma, che gli servirà nella prima fase di gioco. Risale sul ponte, abbatte un gabbiano aggressivo con un colpo di laser e salta rapidamente sul battello seguente. Tutto è molto veloce, egli sale, scende, salta e soprattutto combatte pirati, gabbiani, granchi e pesci volanti, che cercano di fermarlo. Le scene sono magnifiche, ma non si ha il tempo di ammirarle, perché l'azione è talmente frenetica da non consentire spazio ad altro. Il minimo movimento falso, ed è la scelta fra il mare e la perdita d'una vita. Ad ogni istante, il pericolo è in agguato: passa davanti ad un albero e un barile cade e lo schiaccia, riparte e si ritrova di fronte un cannone, che lo colpisce con una scarica di colpi, prima ancora che abbia avuto il tempo di reagire. Continua ad avanzare e finisce per raggiungere la banchina: non rischia più di cadere nell'acqua, tuttavia i suoi fastidi non sono affatto finiti. Fa appena qualche passo e una bella ragazza in abito lungo avanza verso di lui, estrae una pistola e spara (vatti a fidare delle bambole!).

All'arrembaggio!

Non è il momento di fare complimenti o di essere cavaliere, egli l'abbatte, poi si trova di fronte un enorme cane. E via così, non avete un attimo di respiro, perché nuovi mostri sorgono ad ogni istante e bisogna battersi disperatamente per guadagnare anche un solo centimetro di terreno.
I pericoli più insospettabili sono all'agguato, poco più lontano, un mendicante dorme per terra; ha l'aria inoffensiva, ma quando gli passate davanti ne approfitta per estrarre rapidamente un coltello dalla manica e piantarvelo nel ventre.
Scorpion è un gioco difficile da completare, e nelle prime partite si fa spesso cilecca; ma, in seguito, comincerete a conoscere i punti più pericolosi e riuscirete a vincere, grazie alla rapidità di reazione del vostro personaggio. Si capisce poi molto presto che bisogna assolutamente raccogliere le armi, sempre più efficaci, che scoprite nel corso del vostro cammino.

State in guardia dal mendicante.

Ne avrete proprio bisogno per aver ragione dei cinque livelli che presenta questo programma. Dopo il porto, attraversate una foresta, pianure allagate e una cripta, prima di arrivare al castello, dove avrete il vostro ultimo scontro, che vi consacrerà vincitori (o almeno speriamo!).
Scorpion presenta una grafica eccellente con scene molto variate ed una quantità incredibile di mostri, che cambiano ad ogni nuovo settore.
L'animazione non è meno riuscita, decisamente di ottima fattura, e lo scrolling scorre ad un'andatura folle in tutte le direzioni.
E poi (da non sottovalutare), ciò che è fondamentale in un gioco d'azione, il vostro personaggio risponde immediatamente al minimo comando ed è d'una maneggevolezza irreprensibile, come raramente riscontrabile in altri games dello stesso genere.
Un piccolo neo questo soft ce l'ha: la colonna sonora non è all'altezza della grafica e del movimento, infatti non utilizza sufficientemente le capacità di Amiga, qui ben al di sotto del suo standard, ma è l'unica critica che si possa ragionevolmente fare a questo programma molto ben realizzato. Scorpion dovrebbe uscire prossimamente anche su ST, e un secondo gioco d'azione, Trained Assassin, dovrebbe seguire rapidamente. Non resta che dire che Scorpion è un gran gioco d'azione, come vorremmo e ci auguriamo di vedere più spesso. Bravi Digital Magic, continuate così.

M.B.

Siete attesi sulla riva.

I robot passano all'attacco

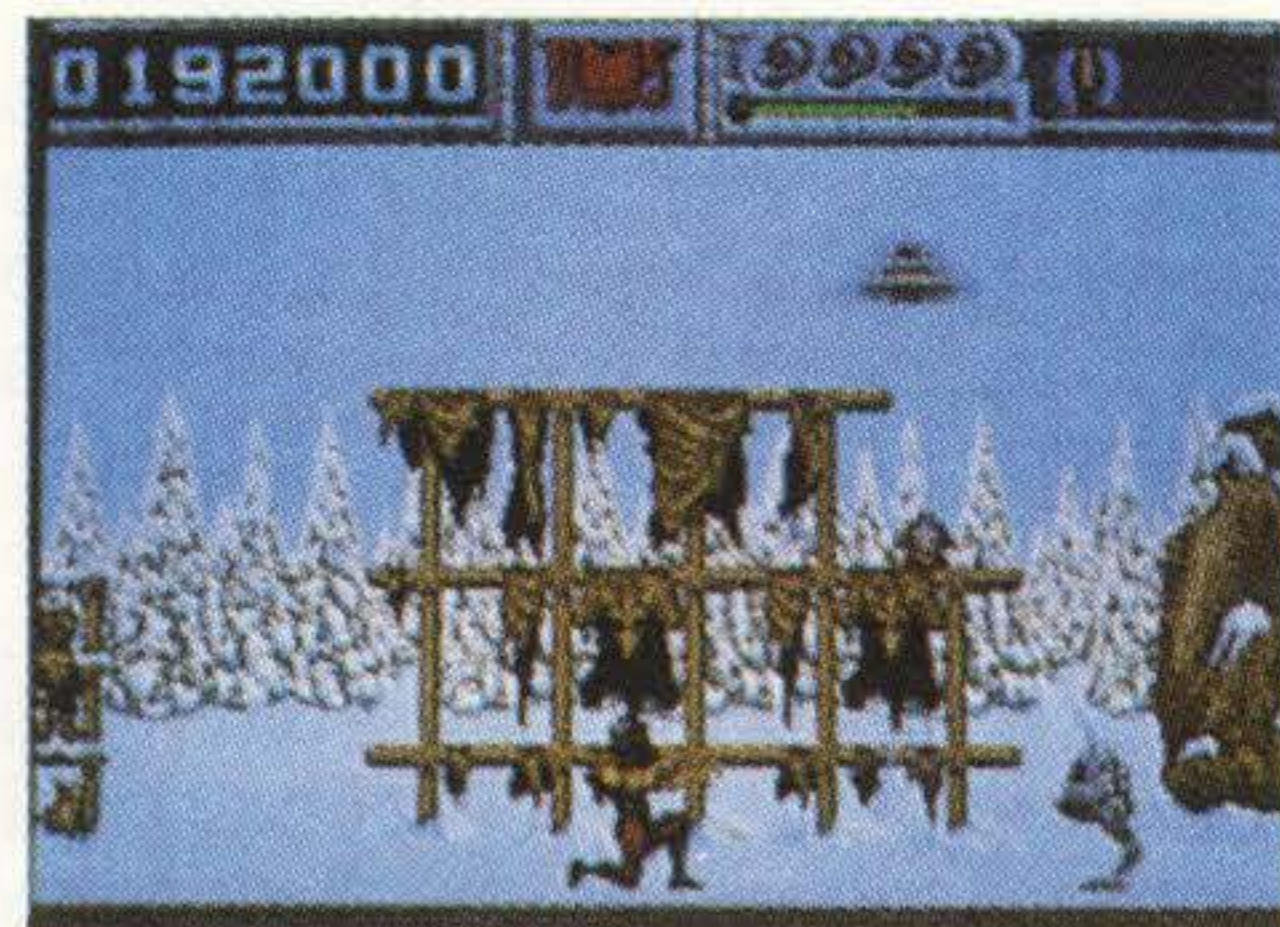
Note

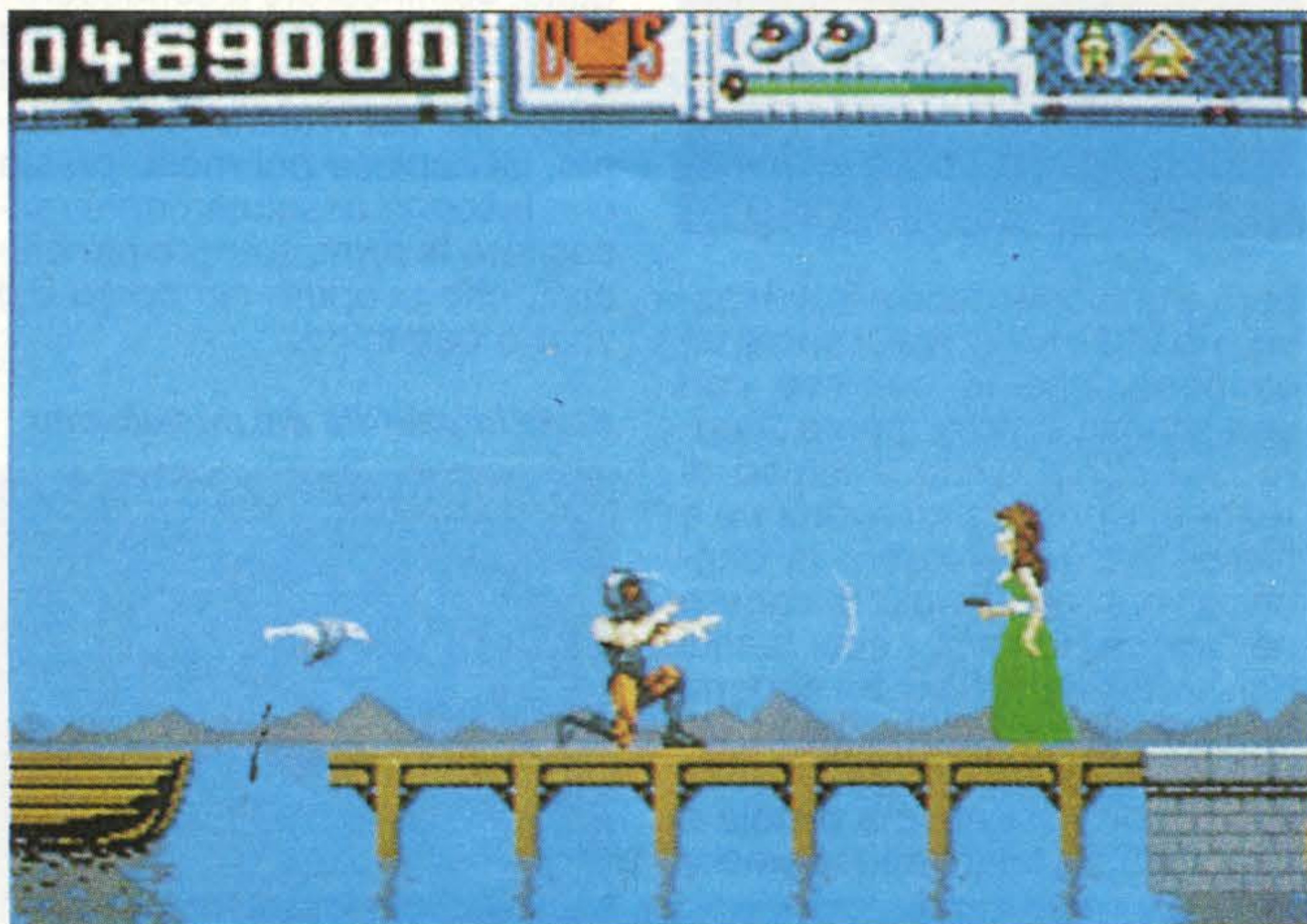
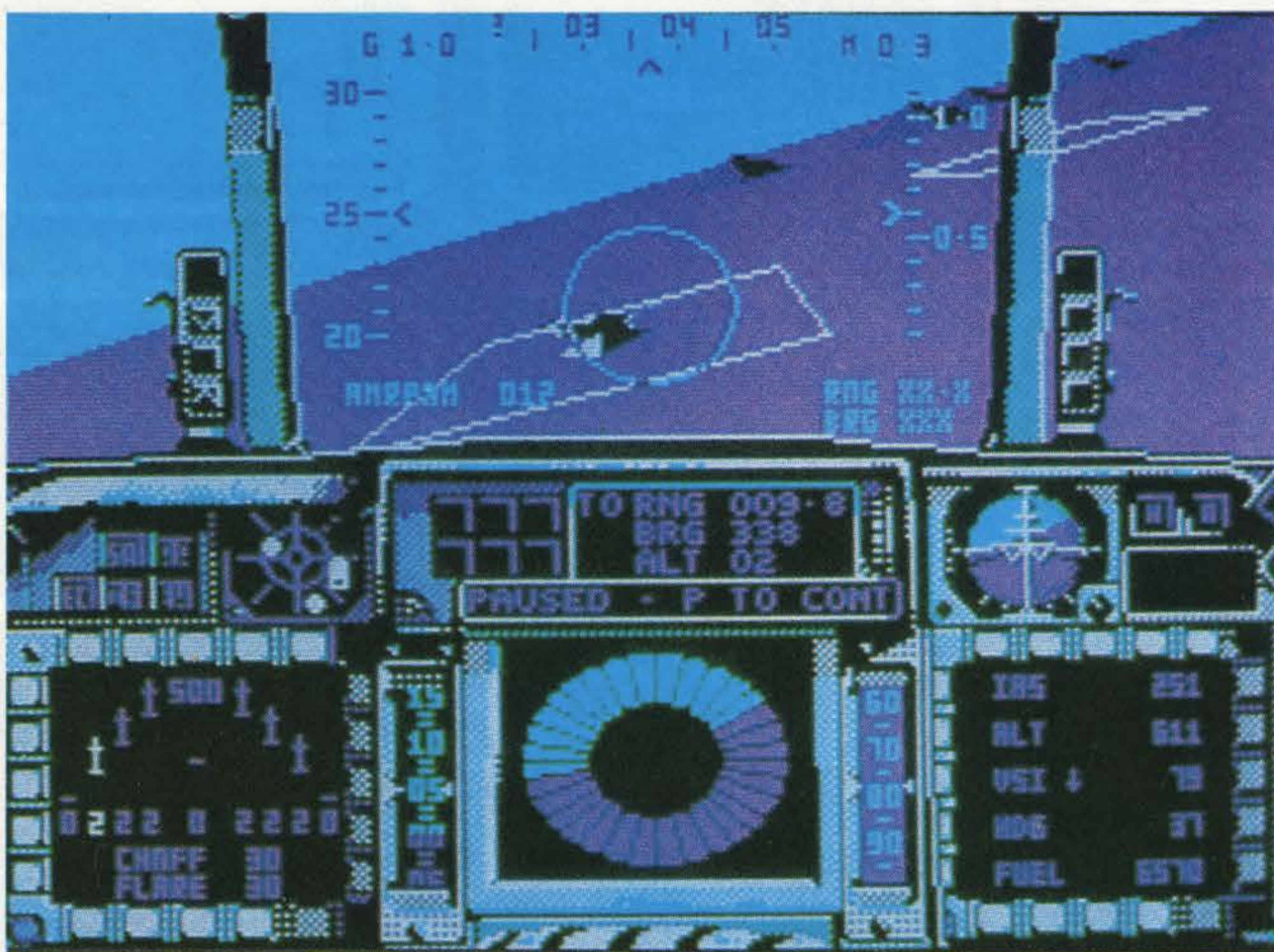
Scorpion è veramente superbo. I pericoli sono molteplici e, stranamente, già difficili dai primi livelli. L'invariabilità dei pericoli e degli attacchi vi permetterà comunque di far meglio nel secondo percorso. Grafica ed animazione sono ben studiati e la diversità dei livelli arricchisce il gioco.

C.T.

La grafica di Scorpion è bella, l'animazione rapida e ricca, il sonoro eccellente, ma i programmatori sembrano essersi passati parola per farci un rifacimento di Ghost'n Goblins in peggio. Diamine! Signori programmatori, adoperate il vostro talento al servizio dell'immaginazione vera. Fateci delirare facendoci scoprire universi insospettati! Aprite allora gli occhi e guardatevi attorno, il nostro mondo trabocca di idee e di temi mai trattati in precedenza!

Mad Max

Ci vogliono fare la pelle

Le scene di Scorpion sono davvero ben riuscite, variate, precise. Dal lato strategia, si tratta di memorizzare rapidamente ogni percorso, per evitare le imboscate.
Un buon soft, abbastanza classico nel suo genere, ma giustamente complicato e vario. Un solo rammarico, il personaggio, ben disegnato, non è molto ben animato.

E.F.

Tipo	*Azione*
Interesse	*17*
Animazione	☆☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆

F-16 è tanto completo quanto realista. Peccato però che il modo con scheda grafica EGA non sia (ancora) disponibile.

F 16 Combat Pilot

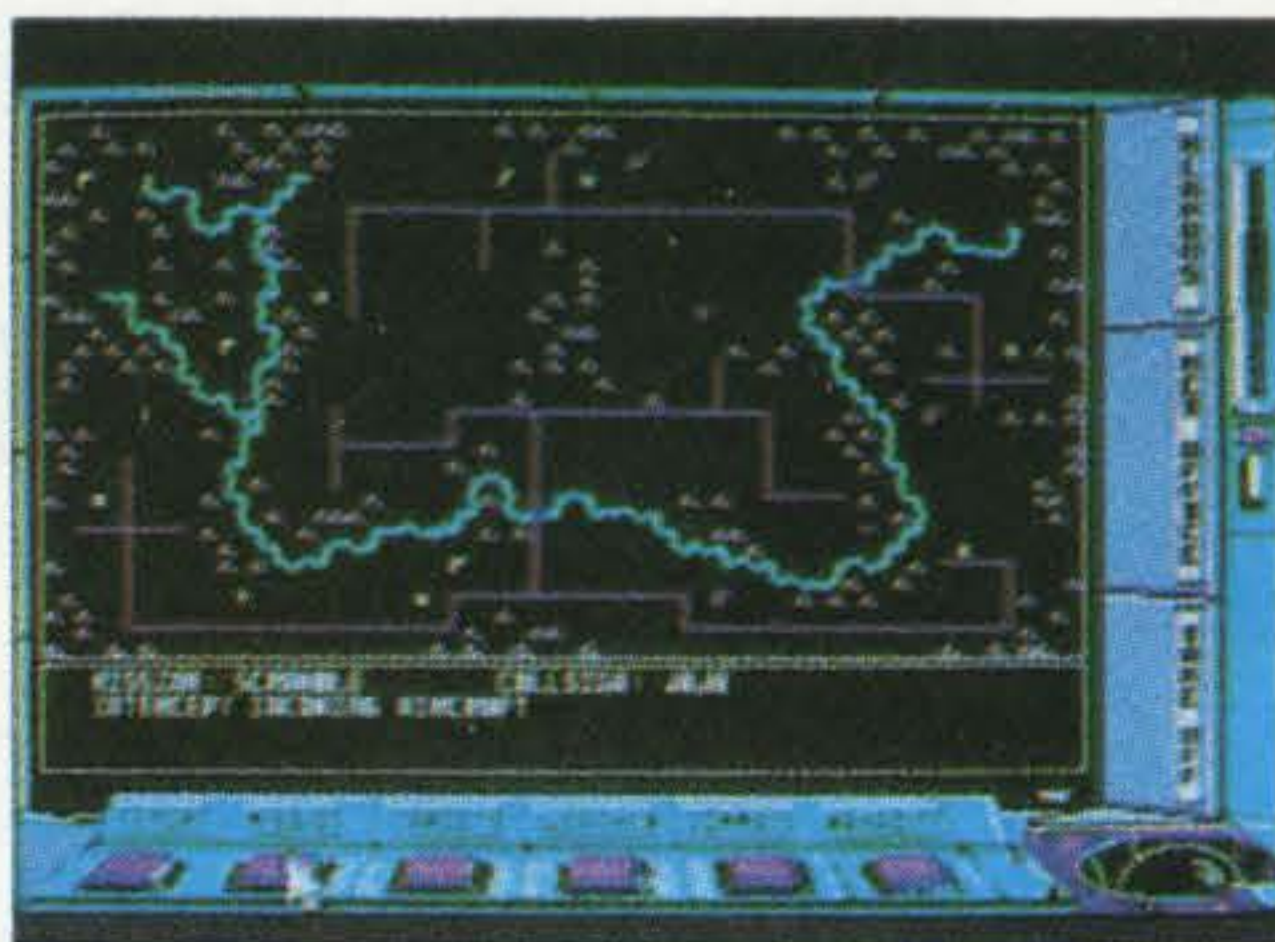
PC, EGA, HERCULES

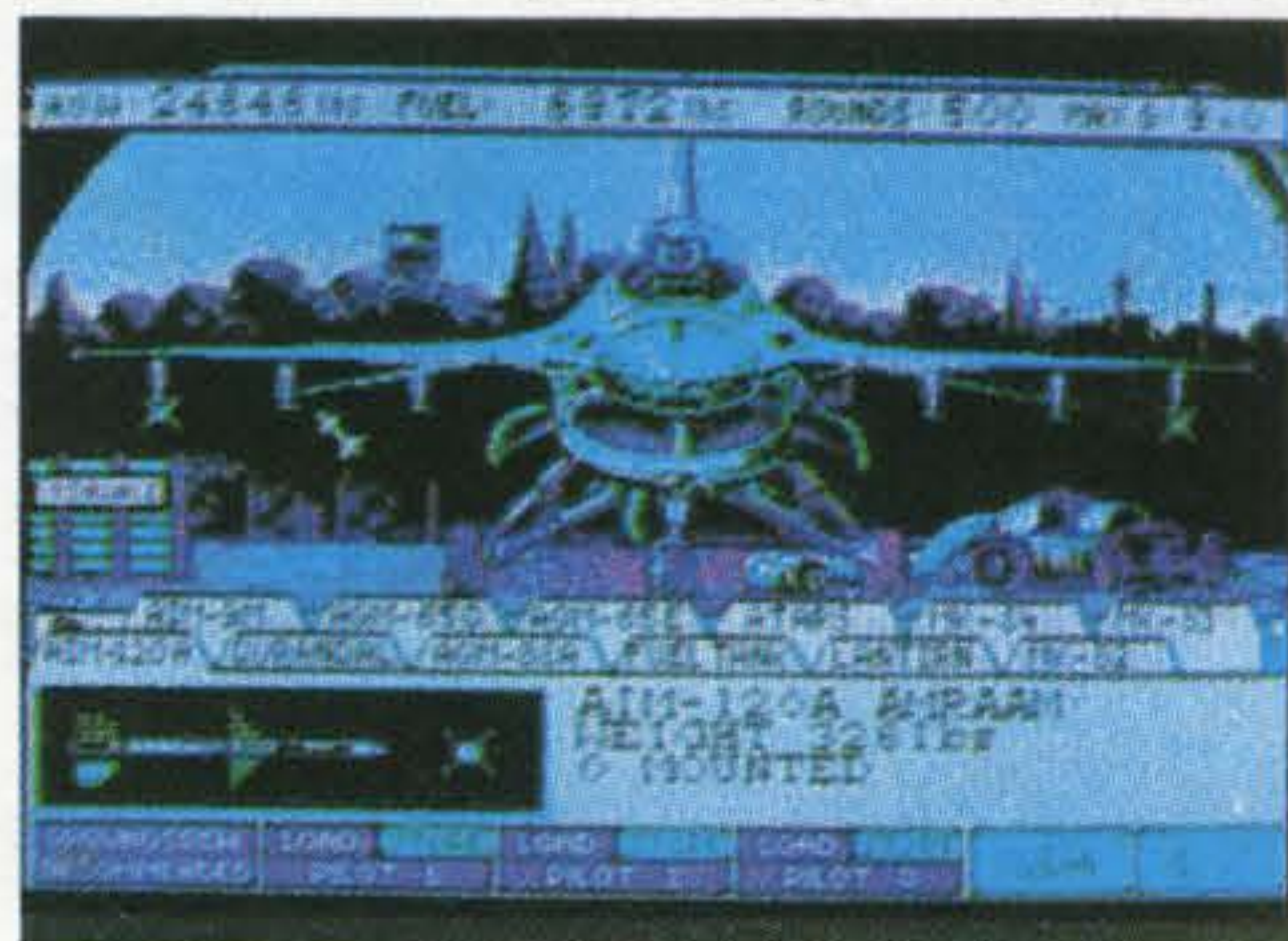
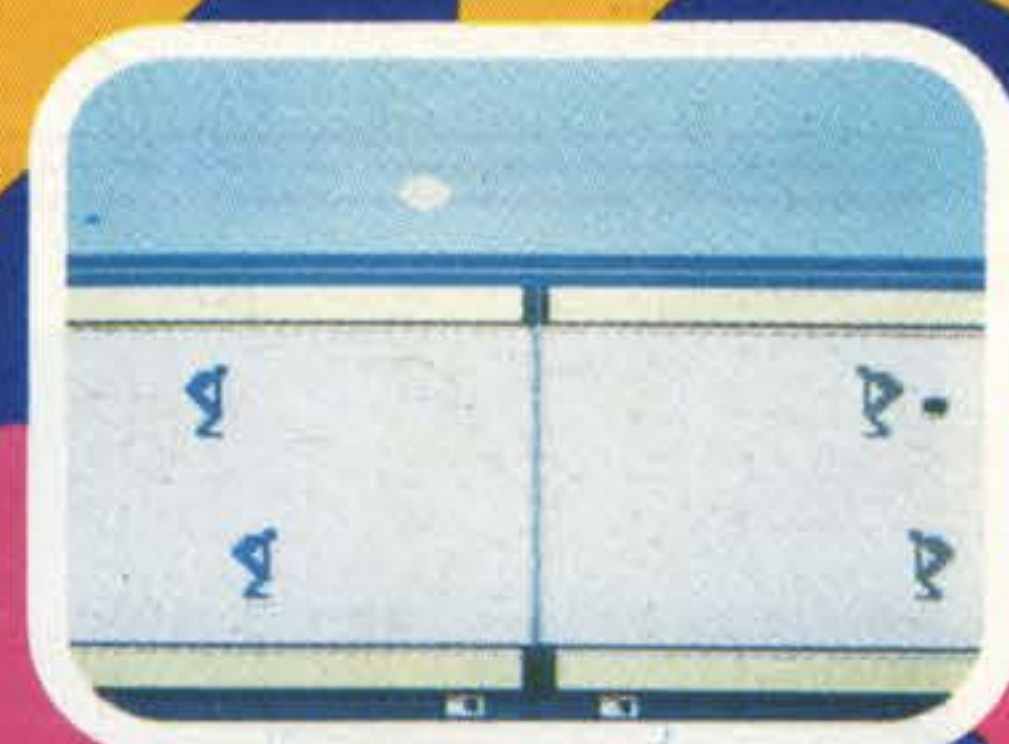
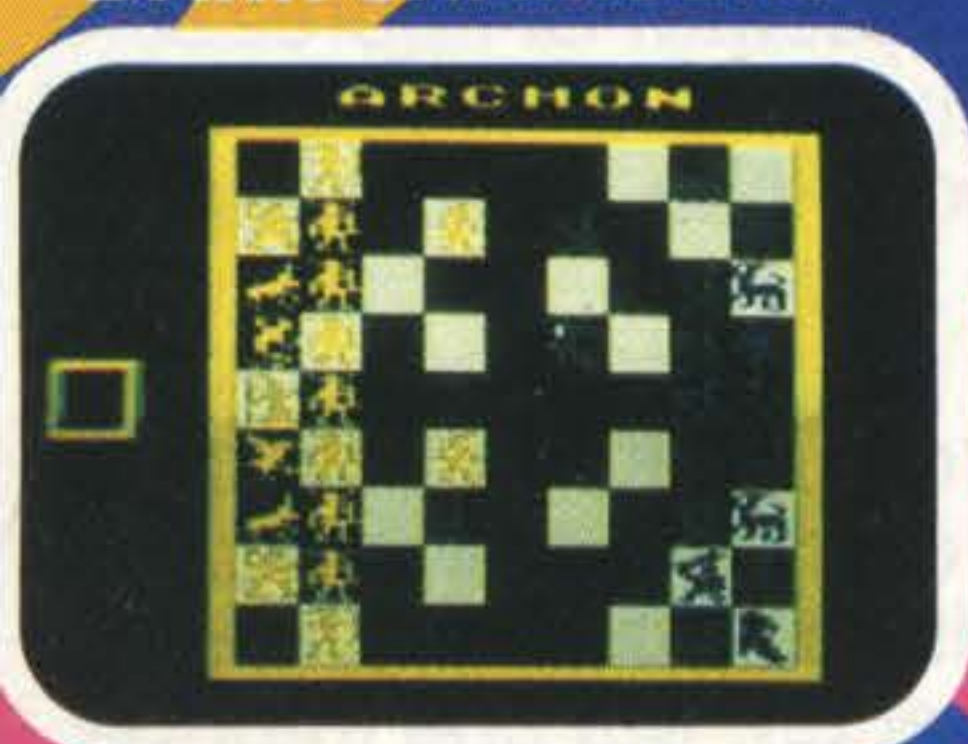
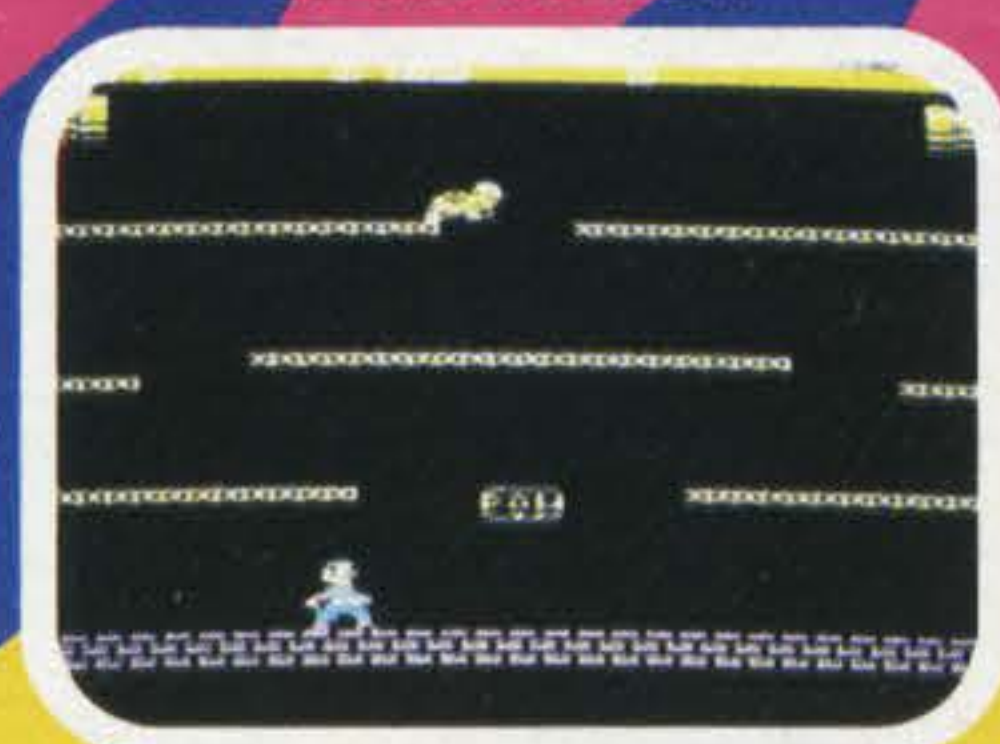
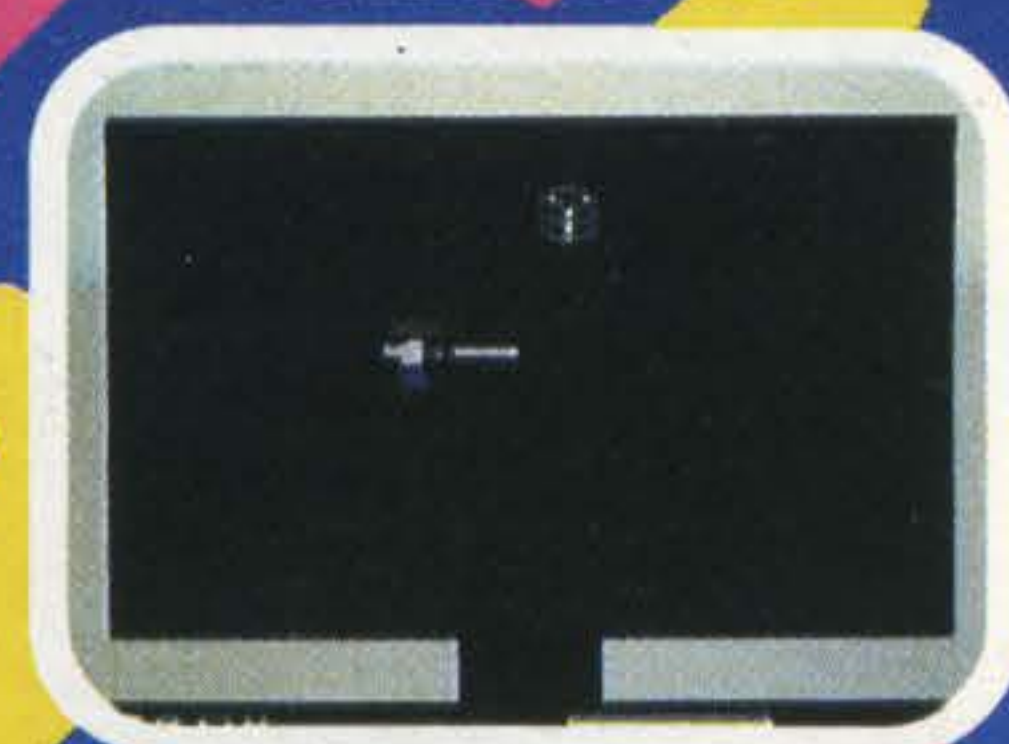
I simulatori di volo hanno, se così si può dire, il vento in poppa. Gli ultimi però erano più vicini al gioco che alla realtà. E' per questo che i puristi non potranno che apprezzare la difficoltà di F16 Combat Pilot, che riporta ad un maggior realismo.

Digital Integration. Programmazione: C. Boswell, M. Goodey, C. Smedley, P. Margrave e D. Marshall; grafica: Tony West.

E' relativamente facile collocare questo simulatore di volo nell'importante flotta aerea disponibile su PC. F16 Combat Pilot ha due caratteristiche notevoli: non presenta alcuno schermo di vedute esterne dell'apparecchio, secondo punto, la sua strategia è complessa ed offre un considerevole numero di missioni.
Si ritrova qui una sceneggiatura tipo Silent Service, ossia diverse missioni di base, nelle quali il

Le opzioni sono accessibili qui.

Preparate la missione sulla mappa

giocatore dovrà vincere, prima di lanciarsi nella fase di gioco completa. Al mouse, il pilota studia con attenzione tutte le componenti della missione. Comincia con l'individuare i bersagli (carri d'assalto, aerei, basi nemiche) e traccia sulla carta una traiettoria di volo ideale. Seguono poi lo studio delle condizioni meteorologiche, la localizzazione dei radar o delle piste di rifornimento. Questa preparazione è realistica e soprattutto indispensabile alla riuscita del vostro prossimo combattimento. Ultima fase prima del decollo: bisogna scegliere l'armamento del vostro apparecchio. Qui, la scelta è piuttosto delicata. Si apprezzerà a questo livello la chiarezza delle informazioni che accompagnano il soft.
F-16 non presenta alcuna veduta esterna dell'apparecchio. Peccato, ci si era bene abituati a questa disposizione grafica (F-18, F-19, ecc.). Ma che importa, la vista davanti alla cabina di pilotaggio si accompagna a superbe visioni dietro, sinistra e destra. D'altra parte, il paesaggio esterno è realistico e gli effetti in 3D e d'altitudine molto ben rappresentati. Dispiacerà, invece, l'assenza di programmazione EGA e, dal lato effetti sonori,

Armi precise per l'apparecchio.

l'assenza di sonorizzazione dei reattori (solo sulla versione testata?).
In volo, è l'agilità dell'apparecchio che seduce il pilota. Tutte le acrobazie sono permesse, sempre che non si sia raso terra.
Dal lato animazione, una configurazione XT è più che sufficiente. E poi, c'è senza dubbio la strategia per annullare qualsiasi accenno di monotonia. F-16 utilizza a fondo la radio di bordo. Bisogna chiamare la torre di controllo per decollare o atterrare, chiamare i radar alleati per localizzare il nemico... Avvincente!
F-16 offre finalmente dei combattimenti veramente molto difficili, ma altrettanto appassionanti di quelli di F-19 o di Jet Fighter. Pur se molto dettagliato e realistico, F-16 Combat Pilot non arriva comumque a superare F-19 Stealth Fighter, di cui non possiede né la precisione grafica (EGA) e le vedute esterne, né la sua strategia. F-16 è invece d'un

SUPER BASEBALL

SPRINT MASTER

DESERT FALCON

CHOPLIFTER

DOUBLE DUNK

CROSSBOW

AIRBALL

CROSSBOW

...ANNO FATTO STORIA..

ATARI XE SISTEM. Un Computer Videogioco espandibile con una gamma completa di periferiche e un fornitissimo catalogo di programmi: giochi educativi e applicativi, su cartuccia, cassetta e floppy disk.
La confezione comprende 3 giochi, la tastiera per programmare, la pistola a raggio di luce e un Joystick. Lit. 249.000 + IVA.
(Giochi su cartuccia a Lit. 29.500 + IVA).

ATARI
VIDEOGAMES

ATARI ITALIA S.p.A.
Via Bellini, 21 - Cusano Milanino (MI)
Tel. 02/6134141-2-3-4-5 ricerca automatic
Telefax 02/6194048

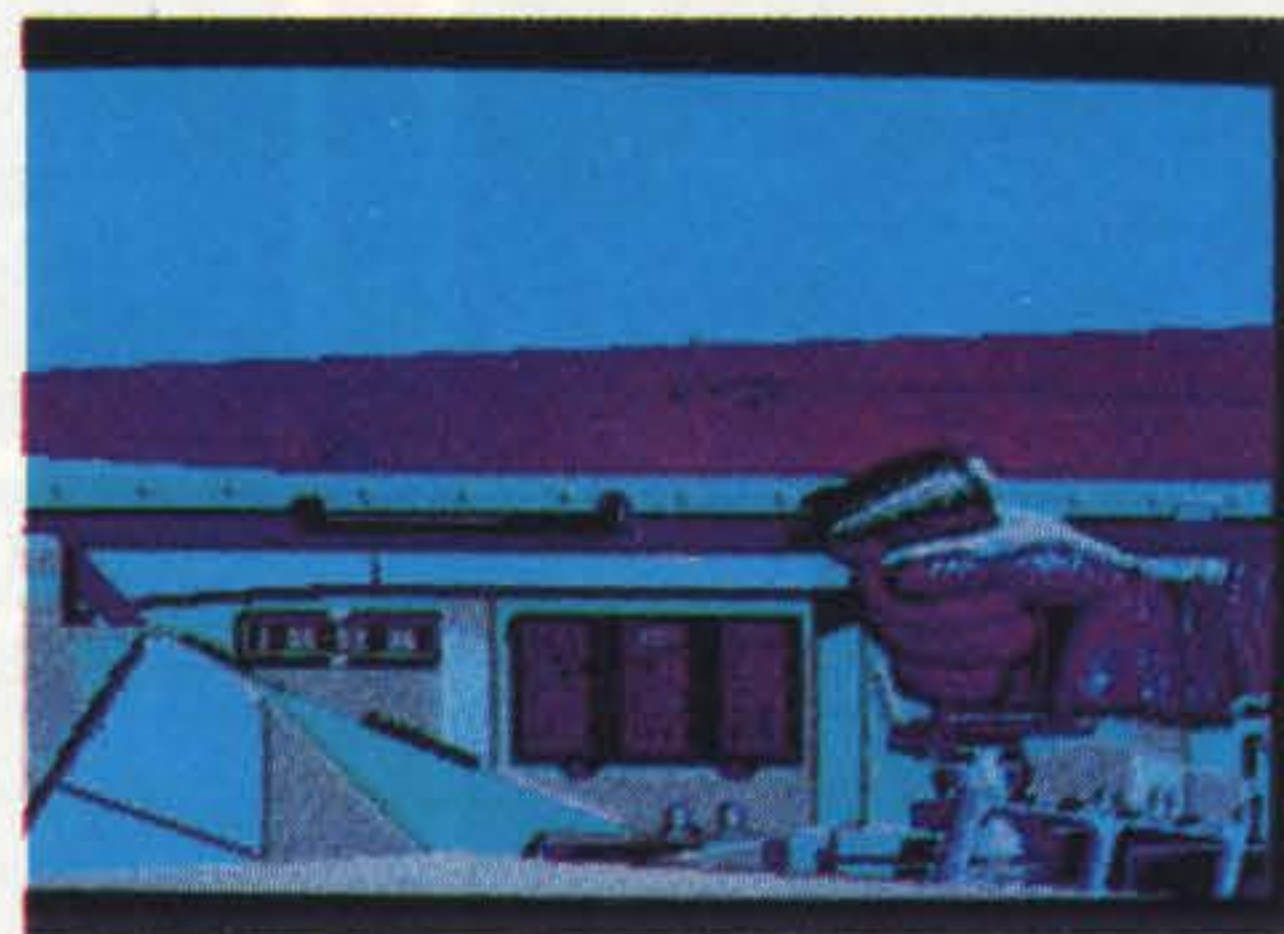
interesse pari a Jet Fighter, di cui eguaglia tutte le qualità grafiche. Per noi, F-19 conserva la pole position e resta "il" simulatore indispensabile.
Gli appassionati potranno certo investire in diversi apparecchi!

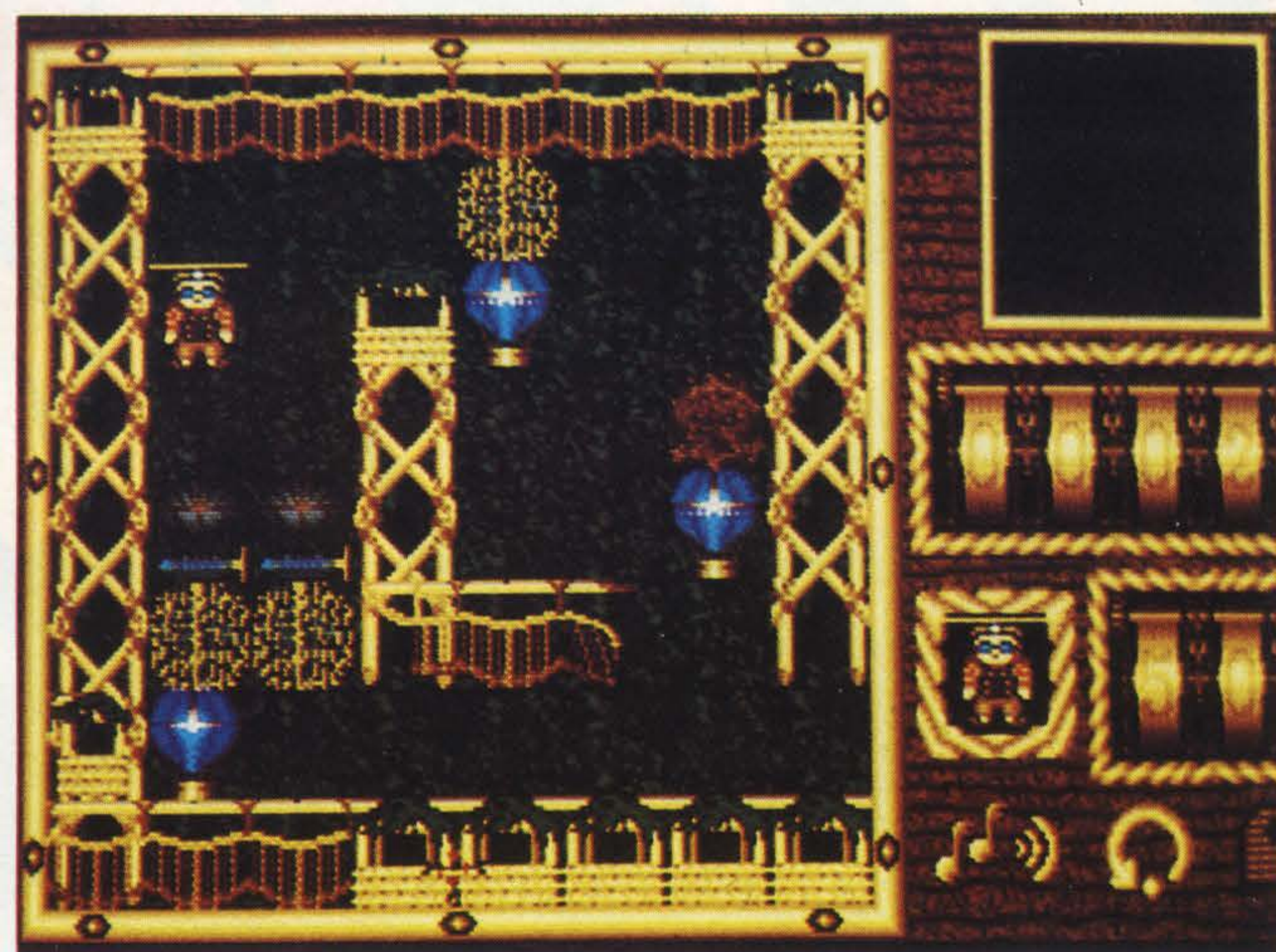
C.T.

Tipo	*Sim. volo e com. aereo*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆(AT) ☆☆☆ (XT)
Grafica	☆☆☆☆
Suono	☆☆

Note
Questo simulatore di volo fa una figura un po' scarsa in versione CGA, la grafica è, invece, d'un buon livello in Hercules.
La ricchezza del gioco fa dimenticare in ogni modo la limitazione grafica. La simulazione è fedele e permette, oltre al pilotaggio, di saperne un po' di più sulla struttura e l'armamento di questi aerei.

M.B.

Una superba simulazione di volo, ma che lascia una certa sensazione di dejà vu. Infatti, molti dettagli dell'interfaccia grafica di questo soft assomigliano a quelli di Falcon (esistente su Amiga e ST). Il programma presenta d'altra parte una grave lacuna in rapporto allo standard dei simulatori su 16 bit: l'assenza dello spettacolare modo spot, che permette di vedere le evoluzioni dell'apparecchio da spettatore.

Mad Max

Vista laterale del paesaggio

Un superbo rompicapo

Prospector

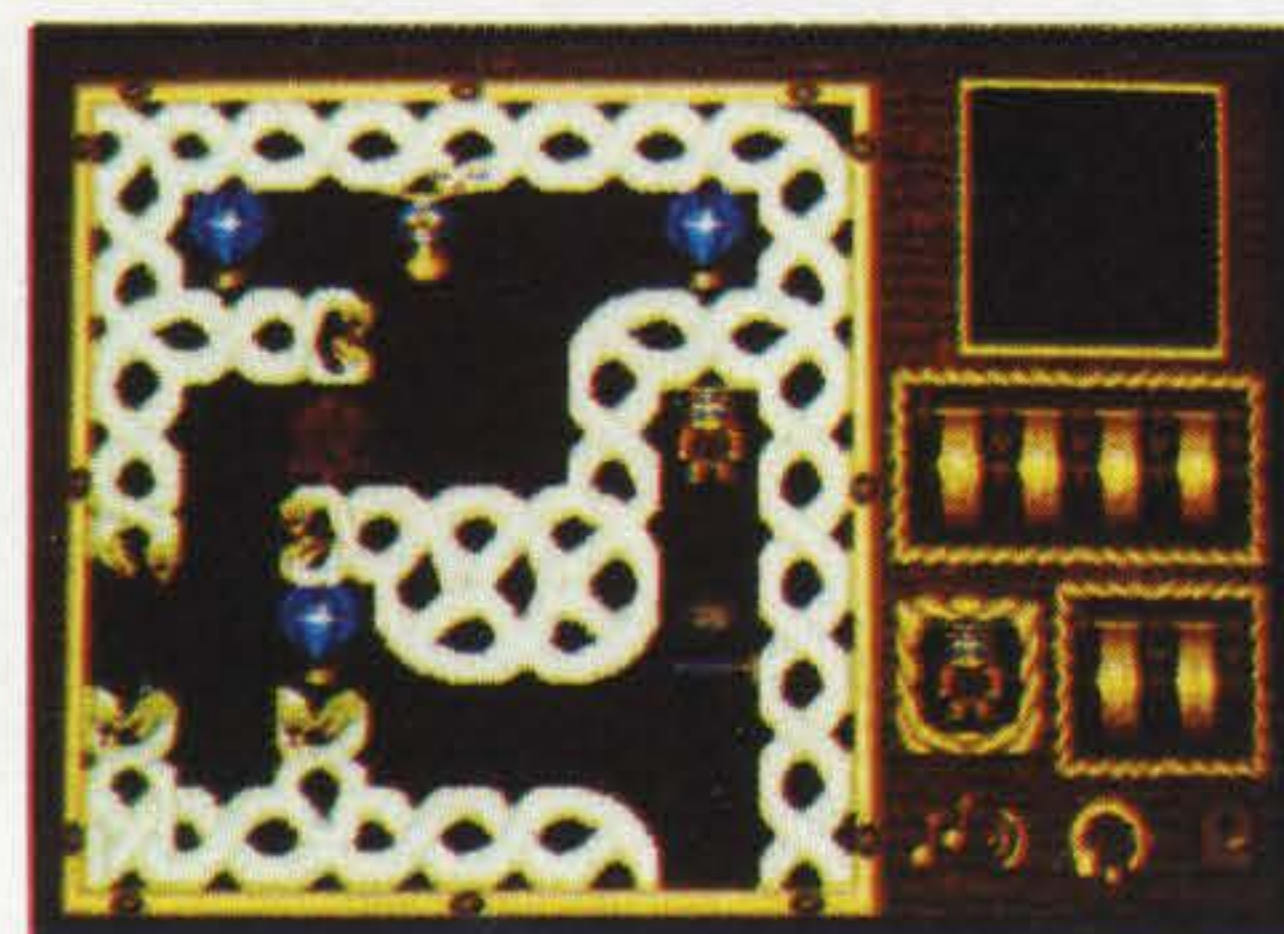
AMIGA

Molti si sono ispirati alla grande tradizione di Boulder Dash. Questo tema è ripreso felicemente da Prospector, che metterà a dura prova la sagacità dei possessori di un Amiga.

Logotron. Creazione: Astral Software; programmazione: Eric von Hesse, Thorsten Meyer e Olaf Siemens; grafica: Andrea Voigt; musica: Nino K. Fisher.

Avevamo visto un demo di un eccellente gioco di riflessione, intitolato Xor, che Logotron ci aveva presentato in anteprima. Ora, con grande sorpresa, riceviamo la versione definitiva, sensibilmente diversa dalla precedente e che è stata ribattezzata col nome di Prospector.
La gran qualità di questo programma ci spinge a parlarvene.
In ciascuno dei quindici livelli di questo gioco, voi dovete raccogliere tutte le palle che si trovano prima di raggiungere l'uscita.
Voi controllate due personaggi e passate dall'uno all'altro a volontà. In certi livelli essi agiscono indipendentemente, ma in altri essi si congiungono e voi dovete combinare le loro azioni per riuscire nei vostri intenti.
Ogni volta che si incontra una palla, bisogna scoprire l'unico modo di impadronirsene. Infatti, queste sono circondate da altri elementi e se non fate una buona scelta, rischiate di prendere un

Utilizzate una bomba per aprirvi un passaggio

Indispensabile la coordinazione delle azioni!

masso sulla testa o di vedervi sbarrare la strada definitivamente da qualche oggetto. I problemi così posti sono molto variati e gli amanti di rompicapo avranno il loro da fare.
Questo grande gioco di riflessione beneficia d'una realizzazione molto curata, rara in questo tipo di giochi. La grafica è stata ulteriormente migliorata, in rapporto alla versione precedente e Logotron ha avuto la buona idea di aggiungere un metodo di costruzione. Questo, molto ben concepito, vi permette di elaborare il vostro quadro nella maniera più semplice possibile. Un capolavoro del genere.

E.F.

Note
Non fermatevi assolutamente alla grafica di questo gioco. I diversi quadri metteranno alla prova la vostra sagacità e solo un ragionamento ben condotto vi permetterà di finirli. L'editor di quadri prolunga la durata di vita di questo soft già ricco.

C.T.

A metà strada fra Boulder Dash e Soko Ban, Prospector è un gioco di riflessione abbastanza appassionante. Giocandoci, è impossibile annoiarsi grazie ai numerosi quadri e soprattutto al suo metodo di "costruzione". Piccolo neo: la grafica ed i colori avrebbero meritato un pochino più di attenzione.

M.B.

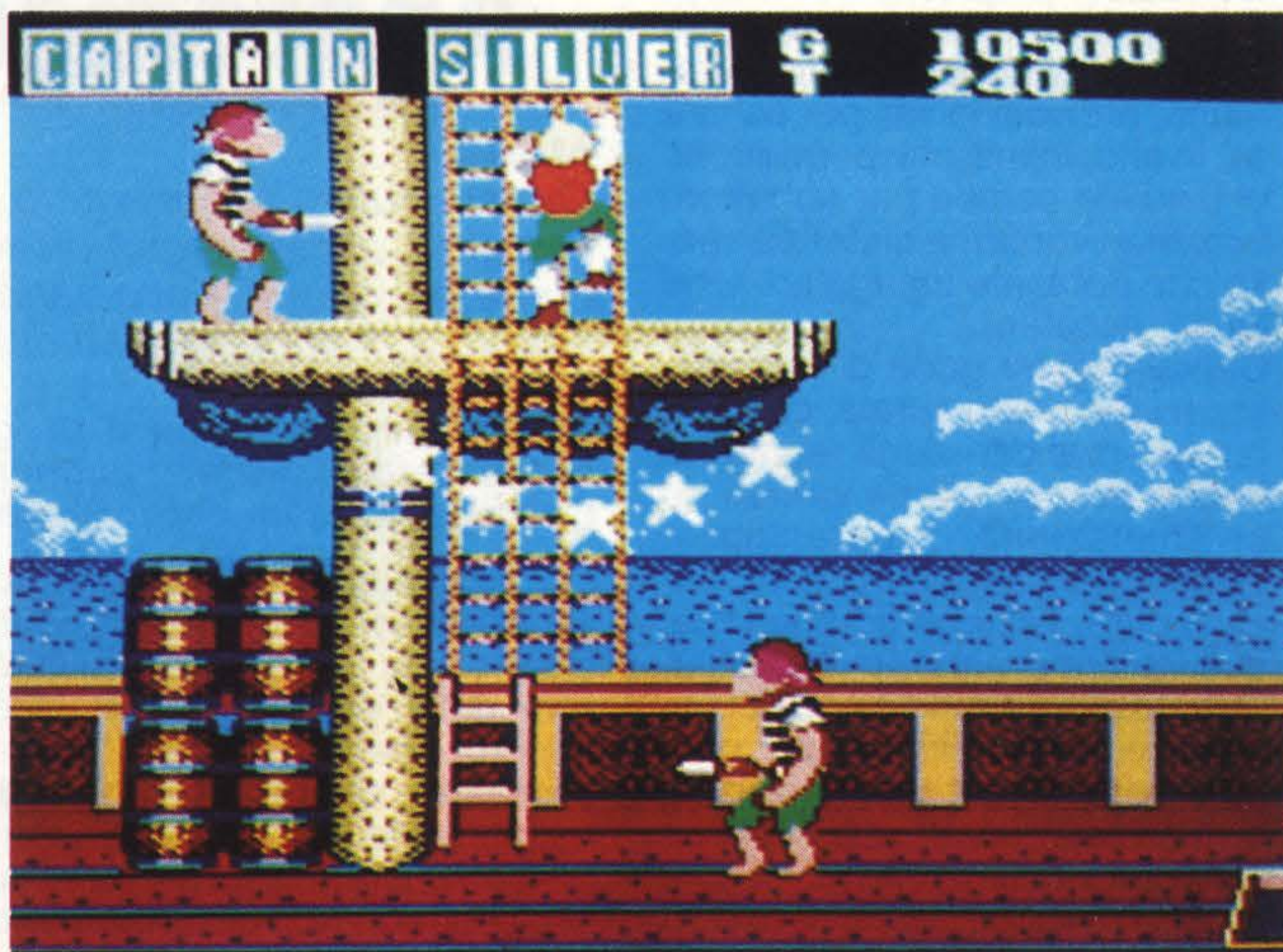
Tipo	*Riflessione*
Interesse	*16*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

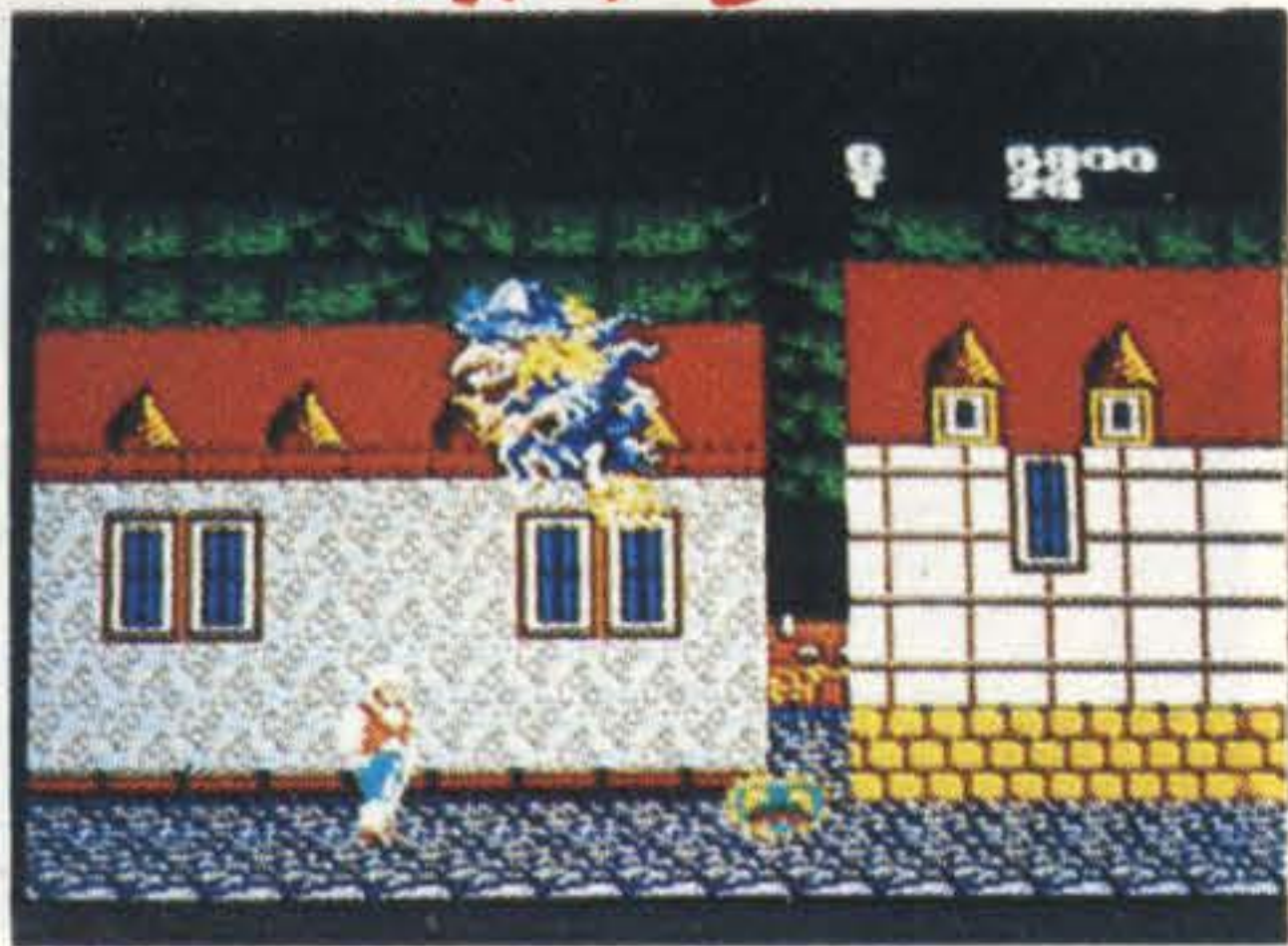
Attenzione, le note sono mortali. Guardatevi bene dall'avvicinarle

Captain Silver

CONSOLE SEGA

Avventure esotiche nelle isole, ricche scene, nemici multipli, un gioco dal romanticismo energico.

Captain Silver è un eccellente gioco d'azione ispirato all'Isola del Tesoro, che riprende tutti gli ingredienti cari alle storie di pirati. Voi rivestite il ruolo di Jim, un giovane avventuriero che parte all'avventura con la speranza di scoprire il tesoro di Captain Silver. L'azione comincia quando voi attraversate una città affrontando streghe, folletti e ogni specie di animali.
Ogni volta che voi abbattete uno dei vostri avversari con un colpo di spada, appare una carta. Queste carte giocano un ruolo importante e voi dovete impadronirvene assolutamente, poiché vi procurano del denaro, col quale potrete acquistare diversi equipaggiamenti molto utili, se non addirittura indispensabili.

All'arrembaggio del battello pirata

Inoltre, alcune sono ornate d'una lettera e se voi riuscirete a formare le parole "Captain Silver", guadagnerete una vita supplementare.
E' un gioco d'azione difficile e, fin dal primo livello, bisogna impegnarsi per progredire: il minimo errore è fatale, per cui si richiede un notevole impegno e una grande prontezza di riflessi..
Nonstante ciò, non è il caso però d'avanzare troppo prudentemente, poiché disponete di un tempo limitato per terminare ogni livello. In questo episodio, l'avversario più temibile è la strega, che vi aspetta all'uscita dalla città: essa vola sopra di voi prendendovi di mira e lanciandovi fuochi fatui.
Per distruggerla, bisogna raggiungerla in più riprese e, se non siete in possesso di un'arma più potente della vostra spada, avrete dei fastidi a liberarvene.
Superato il primo livello, accederete al secondo il quale vi porrà su un battello, di fronte a dei pirati che vi rendono dura la vita.
Questo programma comporta sei livelli disseminati di imboscate. Dopo viaggi per mare, abborderete un'isola, attraverserete una jungla tropicale e l'avventura terminerà su una montagna, dove si trova il tesoro.
Questo alla fine, "se" voi arrivate fin là!... perché non è proprio un programma facile!
L'azione, abbastanza vicina allo

Le streghe si aggirano per la città bombardandovi con fuochi fatui

Il passaggio dei geyser esige un tempismo rigoroso

Fate i vostri acquisti nelle boutiques

spirito di Shinobi, sedurrà gli amanti del genere. Molto avvincente grazie alla grande varietà degli avversari che dovete affrontare, occorrerà adottare una tattica diversa per ciascuno di essi.
Ma non ci sono solo combattimenti: ogni tanto, dovete anche superare dei geyser, il che esige molta abilità e soprattutto un tempismo dei più precisi.
Nel corso di questa avventura, scoprirete o acquisterete nei magazzini, preziosi equipaggiamenti, preziosi stivali per saltare più in alto, folletti che permettono di lanciare bombe per abbattere i vostri avversari a distanza senza che dobbiate ingaggiare lotte inutili, eccetera.
Captain Silver gode di una realizzazione molto curata, con una buona grafica, degli sprite di buona misura, scene variate ed un'animazione irreprensibile, insomma un soft tutto da scoprire. Inoltre, l'azione è seguita da una colonna sonora di qualità. Questo programma è uno dei migliori giochi d'azione sulla console Sega, che è una garanzia. Come resistere ad una superba avventura nelle isole?

C.T.

Tipo	*Azione*
Interesse	*17*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Note
Captain Silver è tipicamente giapponese! Scene piatte e dettagliate, moltitudine di nemici e gran diversità nelle strategie di combattimento: l'insieme è molto piacevole, sempre che si apprezzi la "semplicità" del tema e della finalità del gioco.

Un soft fortunatamente molto difficile.

M.B.

Questo eccellente gioco d'azione beneficia di una grafica gradevole e variata, d'una animazione fluida e d'una affascinante musica d'accompagnamento. La progressione delle difficoltà è scelta bene ed i patiti del joystick vi troveranno il loro lavoro ideale, vista la difficoltà di accedere alle fasi superiori. I vostri rflessi verranno messi a dura prova.

E.F.

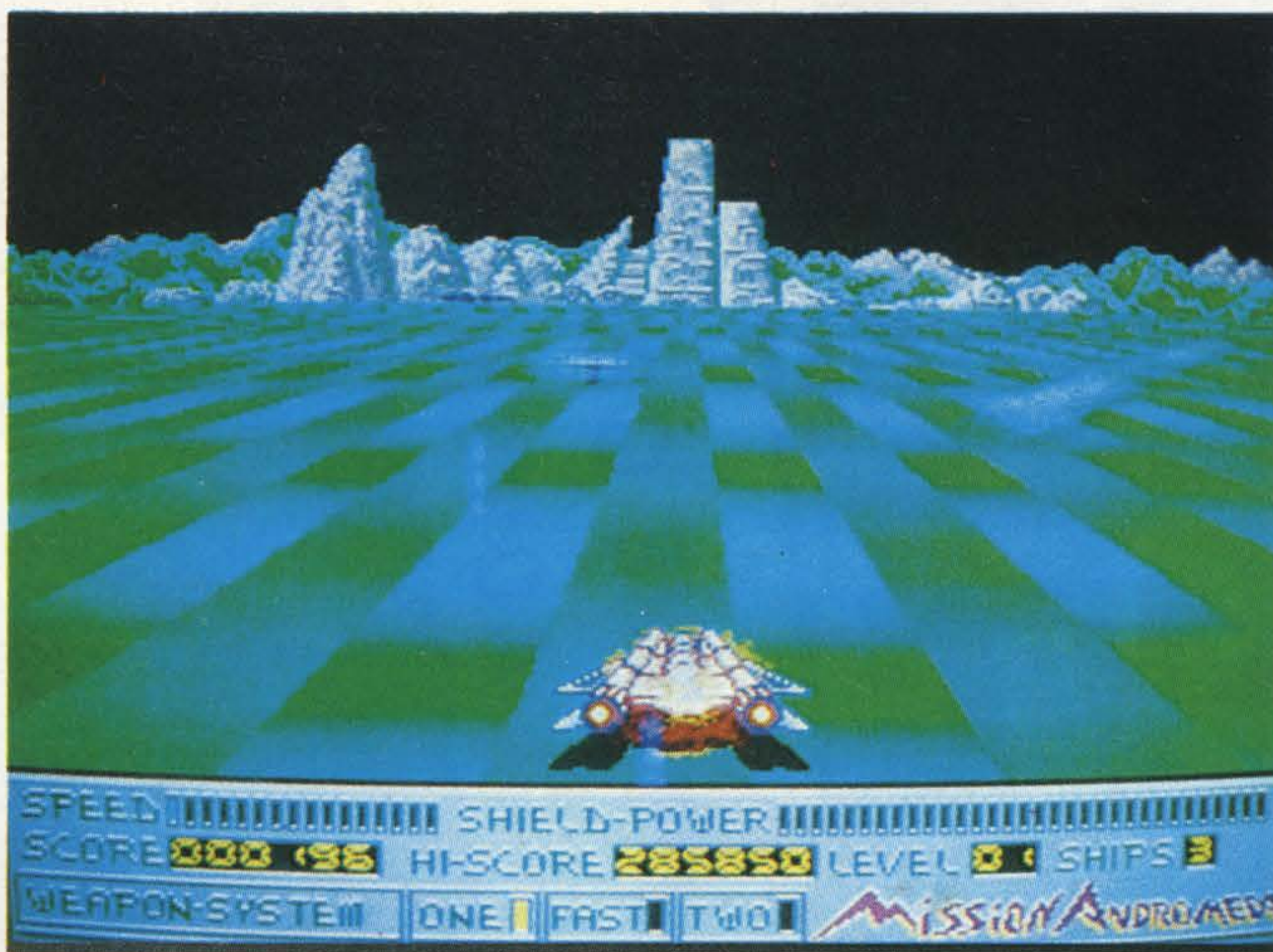
Andromeda Mission

AMIGA

Questo nuovo shoot'em-up in 3D, sul filone di Buck Rodgers, accompagna un'eccellente realizzazione a numerosi quadri, poco variati tuttavia. La sua difficoltà lo riserva agli appassionati del genere.

Demonware. Disegno e programmazione: Kurt Cotoaga, Andreas Herbst; grafica: Jochen Hacks, Tural Inan; sonoro: Kurt Cotoaga; adattamento: Steven Kimikin.

La sceneggiatura di questo shoot'em-up in 3D non potrebbe essere più semplice. L'ultimo sole della vostra galassia si è appena spento e la sola vostra possibilità di sopravvivere è di raggiungere Andromeda. Ben inteso, dovrete sopravvivere ai sedici quadri tutti più difficili uno dell'altro. Dopo la presentazione degli ideatori di gioco, accompagnata da una buona musica digitalizzata mista a qualche parola ed il passaggio obbligatorio per la protezione del soft, il gioco comincia. La quasi totalità dello schermo è riservata alla rappresentazione in 3D, resa molto bene, di ciò che vi circonda. La vostra navetta è vista da dietro, un mosaico di lastre verdi dai toni differenti simula il suolo ed un paesaggio di montagne e foreste si profila all'orizzonte. La parte bassa dello schermo vi dà qualche informazione importante: velocità, energia del vostro scudo, arma in corso e numero di navi restanti. Già dall'inizio, ci si rende conto della difficoltà di questo shoot'em-up. Le navette aliene sorgono di fronte, da sinistra e da destra, puntano su di voi per colpirvi, vi sommergono di proiettili al passaggio e si liberano per allontanarsi sul fondo. Naturalmente voi potete distruggerli (lo sparo automatico è caldamente raccomandato), ma dovrete anche giocare sulla ve-

Ritorno a terra al terzo livello

Le navicelle nemiche puntano su di voi a tutta forza

locità. Un buon metodo consiste nel ridurre la velocità a zero e distruggere gli avversari prima che si avvicinino troppo. Se due navette vi scortano a destra ed a sinistra, una ripresa in piena accelerazione vi permetterà il più delle volte di liberarvi. Tuttavia, in casi estremi, è meglio rischiare di essere colpiti dai proiettili (che ridurranno l'efficacia del vostro scudo), piuttosto che scontrarsi con una navicella avversaria, il che vi farebbe perdere subito una vita. In particolari circostanze, voi dovrete anche evitare delle mine. E' interessante distruggerle, poiché la prima vi dà il tiro rapido e la seconda il tiro doppio.

Alla fine del quadro, apparirà un enorme disco. Esso effettuerà dei brevi avanti/indietro cercando di colpirvi se non avrete prima distrutto tutte le navette avversarie. Ci vogliono una dozzina di tiri riusciti per liberarsene. Seguitelo e liberatevi in tempo quando si avvicina a voi. Il secondo livello vi conduce nello spazio, dove numerosi nemici vi aspettano. Questa volta, non potrete giocare sulla velocità ed i soli requisiti utili saranno precisione e rapidità. Il terzo quadro vi porta sulla superficie del pianeta, con un suolo, un paesaggio e navicelle differenti. Il gioco continua così, sempre più difficile.

La realizzazione è d'un buon livello. La visione 3D è superba e la grafica degfli ship avversari dettagliata e variata. L'animazione, molto rapida, è d'una eccellente fluidità; l'impressione di velocità è resa bene dallo scorrimento delle scacchiere e delle colonne longitudinali. Il vostro ship reagisce con la massima precisione ed è una fortuna, perché la morte vi aspetta ad ogni istante.

Gli effetti sonori sono eccellenti, ma nessuna musica accompagna il gioco. Unico rimpianto: l'azione è un po' troppo ripetitiva durante tutti i livelli. Ma non è questo un effetto volutamente allucinatorio, destinato ad impegnare ancora di più il giocatore, una modalità per affinare i suoi riflessi, al fine di farne un virtuoso?

L.P.

Nello spazio interstellare: brivido garantito

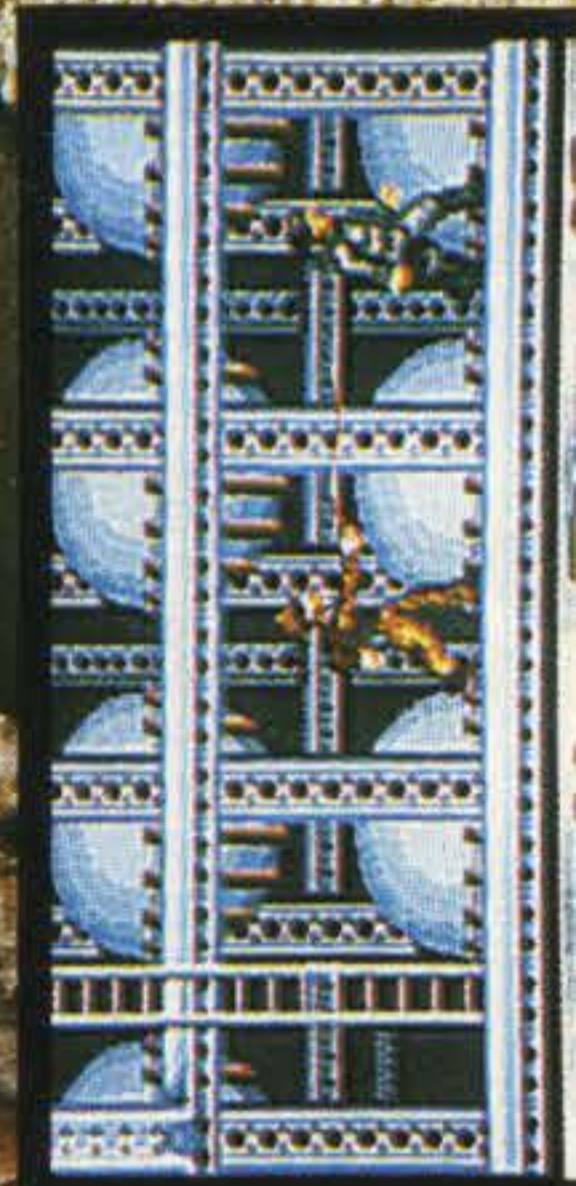
Note

Missione Andromeda non è il shoot'em-up del secolo, ma è molto gradevole e beneficia di una realizzazione di qualità. Ci si lascia subito prendere dal gioco e bisogna impegnarsi, poiché non è facile progredire. Il grosso vascello che vi aspetta alla fine del primo livello è abbastanza temibile e voi rasentate la depressione nervosa a più riprese prima di scoprire la tattica appropriata. Missione Andromeda è un buon rifacimento di Buck Rodgers, il vecchio classico su 8 bit.

C.T.

Tipo	*Shoot'em-up*
Interesse	*15*
Animazione	☆☆☆☆☆
Grafica	☆☆☆☆☆
Suono	☆☆☆☆☆

Lo scrolling dei livelli "pianeta" è tanto più avvincente in quanto è raramente espletato nel corso dell'azione (in confronto agli scrolling tradizionali). Il gioco è in più sufficientemente difficile per motivare il giocatore a lungo. Infine la gestione dello scudo (che s'indebolisce ad ogni urto ed acquista potenza allorché uccidete un nemico) è molto intelligente.

E.F.

☆ La valutazione dell'interesse viene calcolata da 1 a 20
☆ Il prezzo varia da versione a versione: vengono dati gli estremi

Arkanoid

Ap. II GS,; ST,AMIGA, C64

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	SUONO	☆☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	18000-59000

Lo scenario di Arkanoid è assai stupido e privo di interesse. Esso si snoda, in breve, nella storia di un vascello spaziale attaccato nello spazio, di una capsula di soccorso, di un complesso Dho di energia pura e altre futilità di questo tipo. La sola cosa da mettere in rilievo, in questo game (a parte il fatto che resta sempre un buonissimo test per i vostri riflessi), è che questo è un gioco classico, che è geniale e che la conversione GS (tanto bella è quella per Amiga e C64) è completamente demenziale!
L'animazione è impeccabile, e la gestione del sonoro superba.Partendo da uno spaccamattoni, Taito è riuscita a farne un Hit dove i differenti bonus a disposizione del giocatore rendono difficile ma non irraggiungibile il challenge. I Giapponesi cominciano a interessarsi al GS, e con degli addattamenti di questa qualità, non può che inorgoglirsi.
Correte a procurarvelo dopo i dieci minuti che vi servono per leggere questo commento!
(Dischetto Taito)

Balance of Power 1990

Amiga, Mac, PC

GENERE	WARGAME	ANIMAZIONE	-
INTERESSE	16	SUONO	-
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	49000-89000

Balance of Power è un eccellente gioco di guerra geopolitico che ha già riportato un notevole successo presso tutti gli appassionati di strategia in una prima versione su Mac e su Amiga. Di fronte al successo riportato presso gli amanti della strategia pura, la Mindscape ci propone qui una versione denominata 1990 Edition. Il principio del gioco e la sua realizzazione grafica non sono cambiati rispetto alla versione precedente. Per contro, l'autore ha sviluppato ancora di più la ricchezza strategica della partita, rendendo il gioco più rapido e, soprattutto, ha attualizzato gli avvenimenti in modo da attenersi il più possibile fedelmente a questo crudele fine secolo... Come si vede dalla foto, lo schermo riproduce la carta del mondo intero, teatro di questo eterno conflitto di poteri. Per chi aveva già apprezzato il primo soft, questo è senz'altro un programma da non perdere. Per chi invece desiderasse avvicinarsi ai wargames, questo gioco particolarmente interessante e ben concepito è veramente tutto da scoprire.
(Dischetto Mindscape)

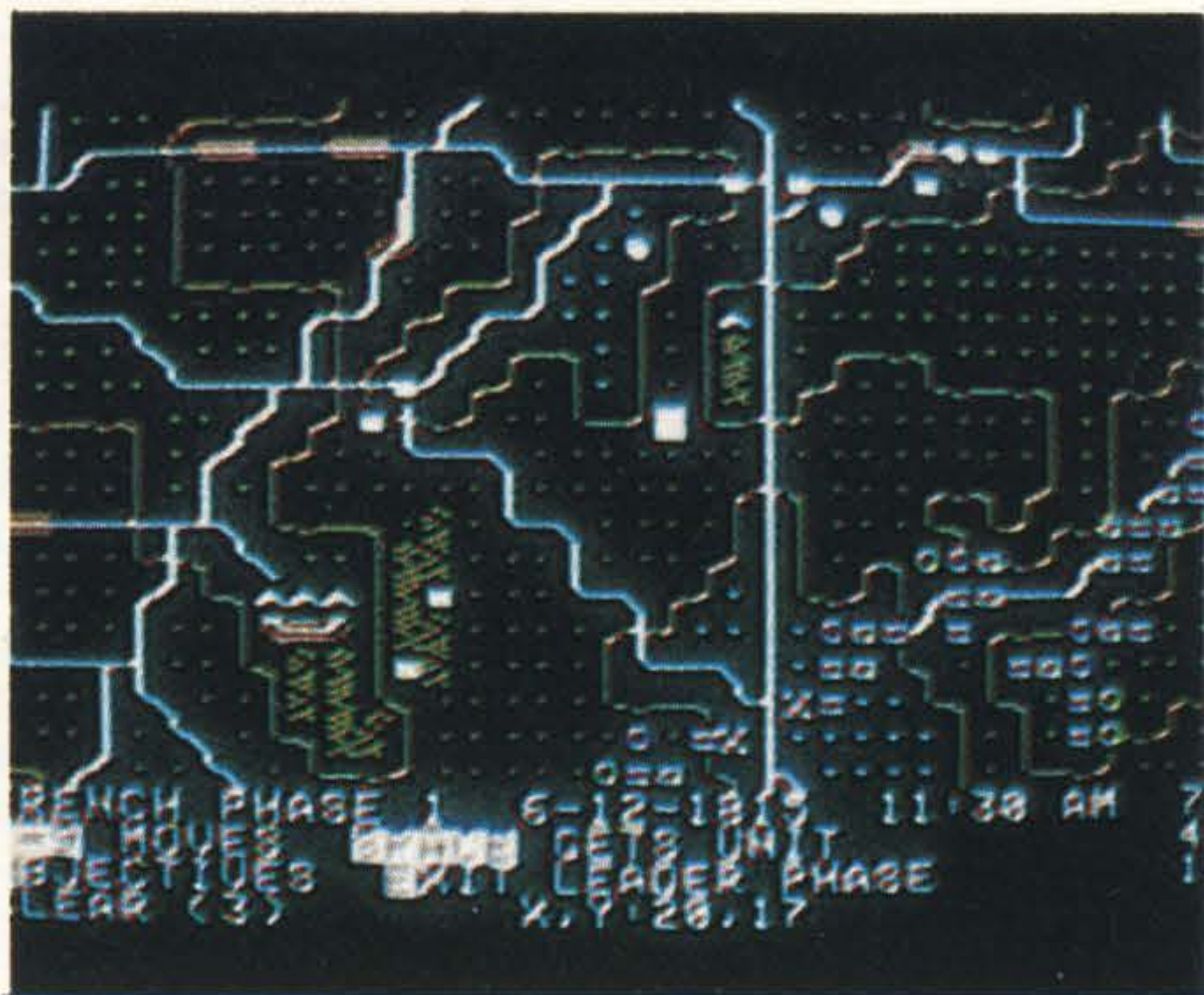
Ballistix

Amiga,ST

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	11	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	29000

Ballistix è una sintesi dei vari giochi di palla esistenti. Avendo preso dal football, dal biliardo e dal flipper, questo gioco sarebbe forse potuto piacere... se fosse uscito prima di Speedball. Sfortunatamente, benché realizzato in modo eccelente (grafica e animazione sono effettivamente di buona qualità), non arriva ad appassionare realmente. Nemmeno la buona qualità del sonoro riesce a risollevare la situazione, una sgradevole sensazione di monotonia (e di dejà vu) si sviluppa gradualmente, dando così l'impressione che non sia sufficiente rimescolare differenti temi in uno shaker e farne un cocktail per raggiungere a colpo sicuro l'originalità.
Tuttavia i fanatici dei giochi di palla troveranno sicuramente il loro da fare. La versione ST di Ballistix riprende tutte le caratteristiche di quelle riscontrate su Amiga. Rimangono di buon livello la grafica e l'animazione, ma non si trovano particolari performance sonore, che su ST sono di qualità inferiore rispetto a quelle di Amiga.
(Dischetto Psyclapse)

Battle of Napoleon

Apple II, C64, PC

GENERE	WARGAME	**ANIMAZIONE**	-
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA.	☆☆☆	**PREZZO**	59000-79000

Questo wargame vi invita a tuffarvi nel XVIII secolo e a rivivere le battaglie sostenute da Napoleone (Ve lo ricordate? Ma si, quel piccoletto con la mano sempre nascosta che i maligni sostengono nascondesse qualcosa!). Il fatto è che voi "siete" Napoleone e potrete esercitare il vostro comando a Waterloo, Borodino, Auerstadt, Quatre Bras oppure anche in uno scenario immaginario generato dal programma. A ogni turno passate in rassegna i vostri differenti corpi d'armata e prendete le decisioni che s'impongono secondo la situazione. La grafica è semplice ma chiara e ben curata e alcuni buoni effetti sonori accompagnano il gioco. Lo svolgimento di questo wargame è molto realistico e particolarmente interessante. Il punto più negativo e spiacevole è che purtroppo dovrete aspettare lunghi istanti per i calcoli, anche se disponete di una scheda acceleratrice. Ci viene spontaneo notare che familiarizzare con giochi di precisa collocazione storica, come questo, possa forse rendere più vivo e interessante lo studio della storia anche per i ragazzini più restii (n.d.r.) (Dischetto SSI)

Baal

Amiga, C64, ST

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	18000-39000

Questo game ripropone l'eterna lotta che il mondo vive fin dagli albori dei tempi e che vedrà il mondo finire senza mai sopirsi, purtroppo, completamente.
Vi troverete armato di laser, a scendere nel rifugio di Baal, il dio malefico, allo scopo di distruggerlo e riportare la terra al bene. Per ripulire ogni settore dovete disattivare barriere di energia ma non solo questo, dovete evitare le numerose trappole che troverete lungo il percorso e combattere ogni sorta di mostri intenzionati a fermarvi in ogni modo possibile. Bisogna inoltre procurarsi del carburante in modo da spostarsi da un settore all'altro a bordo di un trasportatore. Baal è un gioco gradevole, benché l'azione a lungo andare sia un po' ripetitiva, non stanca. La Psygnosis firma ancora una volta una realizzazione di qualità: scenari superbi, eccellente impiego del colore, animazione senza difetti e colonna sonora molto convincente. Un gioco d'azione seducente che incanterà gli appassionati del genere.
(Dischetto Psygnosis)

Blasteroids

Amiga, CPC, C64, MSX

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	19000-29000

E' dentro alla vecchia terracotta che vengono preparate le migliori zuppe. Vi chiederete, è mezzogiorno che si parla di pentole e zuppe? Ma non è un che modo un po' insolito per riparlarvi, diciamo così, di una vecchia zuppa. Riprendendo il tema di Asteroid (il precursore dei giochi d'azione spaziale), Blasteroids ripropone in modo semplice questo tema di gioco. Dovete esplorare diversi settori della galassia ingombre di meteoriti e di vascelli di extraterrestri. Motivo di interesse è dato dal fatto che la distruzione dei vascelli alieni vi permette di migliorare l'armamento e la potenza di propulsione del vostro vascello. Il vostro ultimo obiettivo è annientare Mukor (una creatura immonda sorgente di tutti i vostri fastidi), forte dell'esperienza e delle armi acquisite durante le fasi precedenti. Gli effetti grafici sono eccellenti, ma anche le animazioni multiple che prevedono un nuero considerevole di oggetti nello schermo. Anche su CPC, pur non avendo la meravigliosa grafica di Amiga, a causa degli inconvenienti inerenti all'adattamento su 8 bit, questo soft non delude. (Dischetto Image Works)

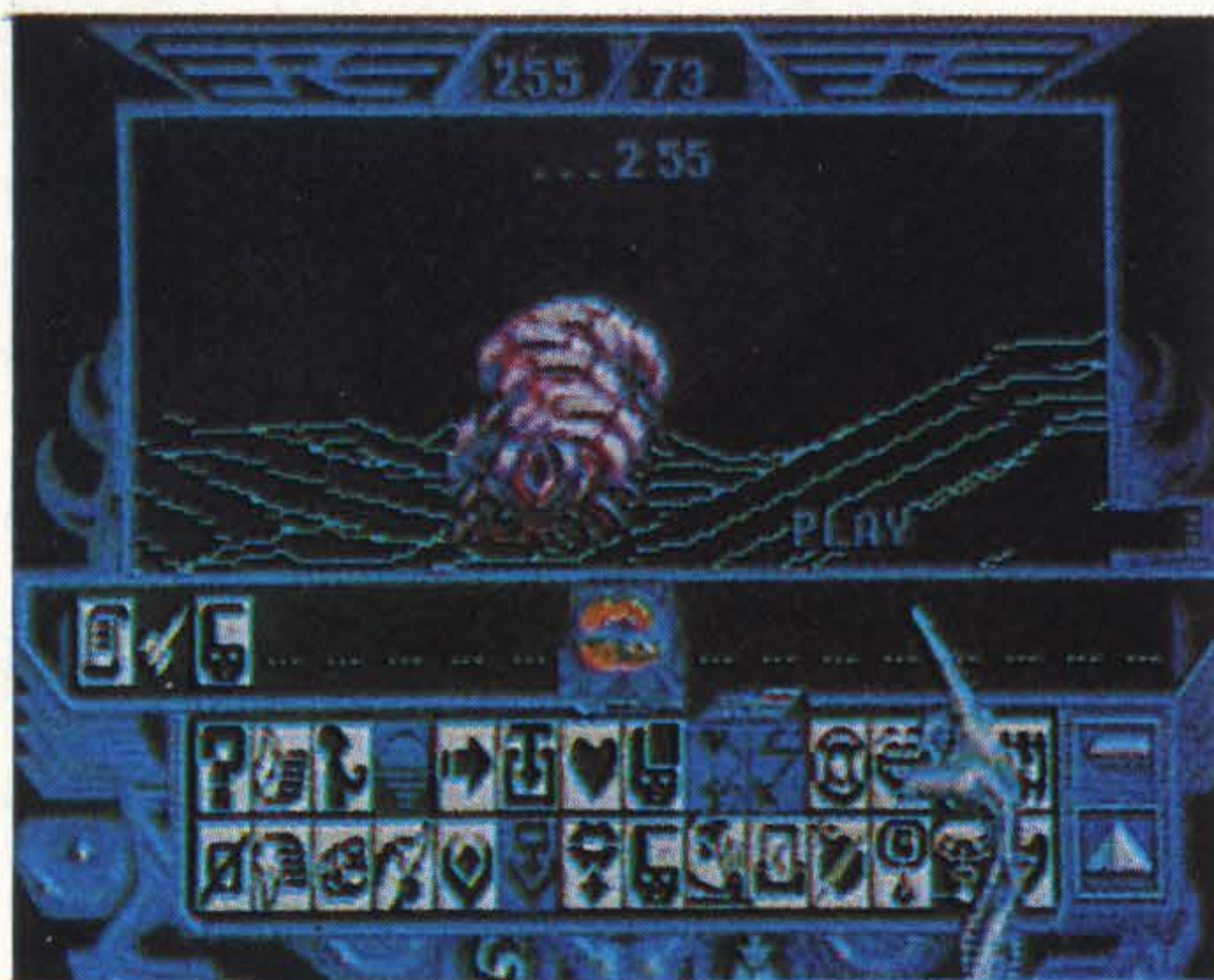
Bowls

Amiga

GENERE	BOCCE	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆
PRESENTAZ.	☆☆☆	PREZZO	39000

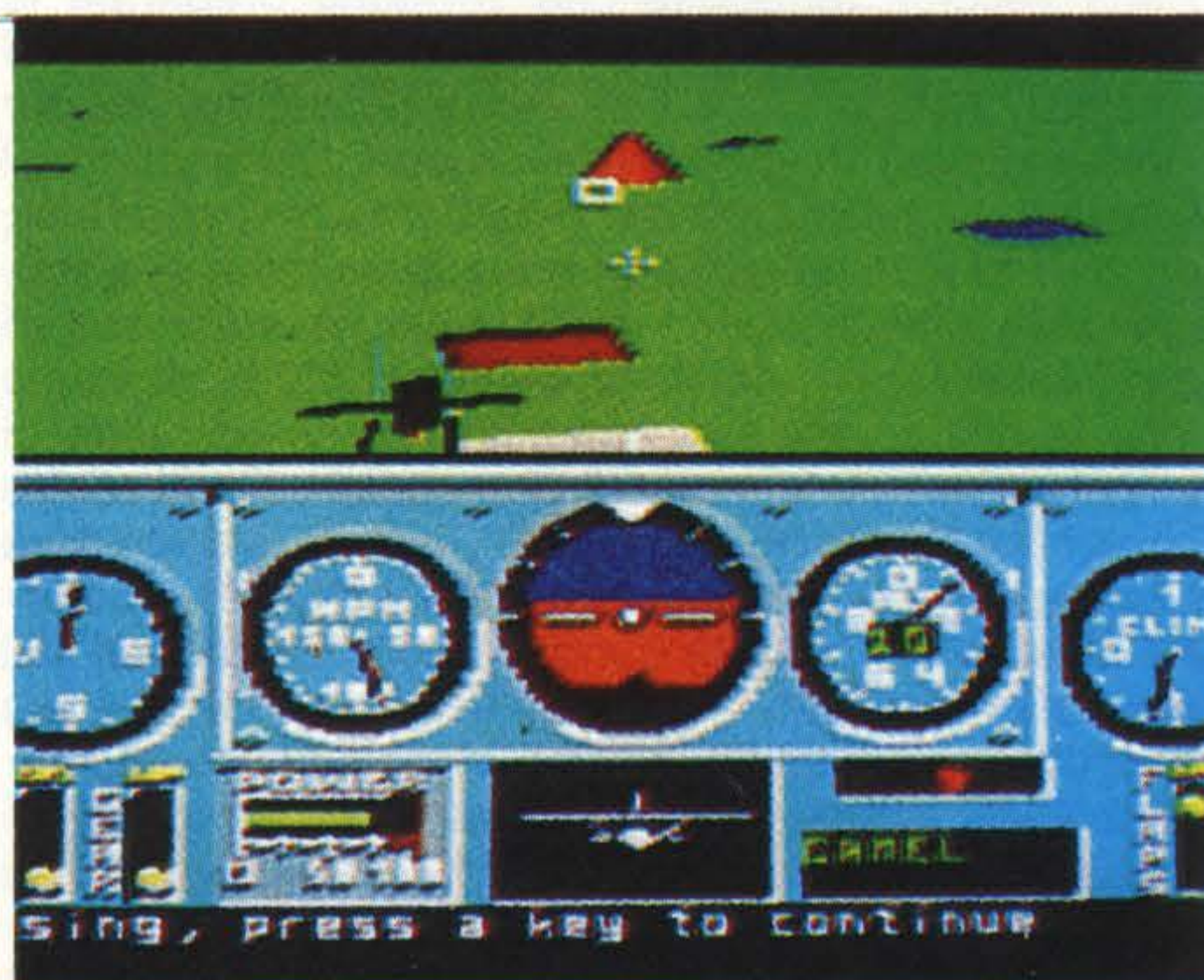
Bowls è, per quanto ne so, il primo simulatore di bocce disponibile su microcomputer. Simulmondo, una società italiana, propone qui un gioco relativamente semplice ma tuttavia completo e come molti sanno popolarissimo in certe regioni, se non in tutte, dislocate in ogni parte della nostra Penisola. Il menu di presentazione offre tre tipi di terreno: terra, sabbia o pista e soprattutto un modo allenamento che vi permetterà di studiare l'effetto dello "spin", della potenza e della direzione dei vostri colpi. Come si può vedere dalla foto, la realizzazione grafica è multifinestra, l'animazione del lanciatore è in 3D. I suoni sono talvolta troppo ridotti. Nelle finestre laterali si evidenzia il punteggio raggiunto. Bowls è semplice ma efficace, ammesso che si apprezzi la minor ricchezza ludica delle bocce rispetto al golf o al minigolf. Un genere che potrà piacere ai nonni (una volta tanto è giusto pensare anche a loro), che potranno esibire con profitto l'abilità e il colpo d'occhio acquisiti giocando sui tradizionali campi di bocce.
(Dischetto Simulmondo)

Captain Blood

Apple II GS,ST, C64, CPC

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	11	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	22000-39000

Questo è un personaggio molto noto ai videogiocatori del genere ludico.
Vi parliamo di Bob Morlock, ideatore di giochi ludici, è disintegrato ormai fisicamente e poi rimaterializzato nell'universo di un gioco informatico sotto le spoglie di "Captain Blood". Ormai completamente indebolito a causa della mancanza di fluido vitale, il nostro capitano deve fare appello alle ultime forze per immagazzinarne di nuovo, con l'aiuto della bioscienza dell'Arche. Ed ecco che Blood, manda in tutte le galassie i suoi cinque cloni alla ricerca di questa indispensabile energia, cloni molto coraggiosi e pronti a morire per lui.
La conversione su GS è ben realizzata, se si tralasciano i sorvoli nei frattali e gli effetti grafici indegni su GS. Questo soft, senza essere un gioco che richiede un lungo allenamento da parte vostra, apporta alcune innovazioni interessanti (il sistema dell'Upcom per esempio). Un buon programma, in definitiva, quasi-mitico, malauguratamente un po' disservito da uno scenario troppo semplicistico. (Dischetto Ere)

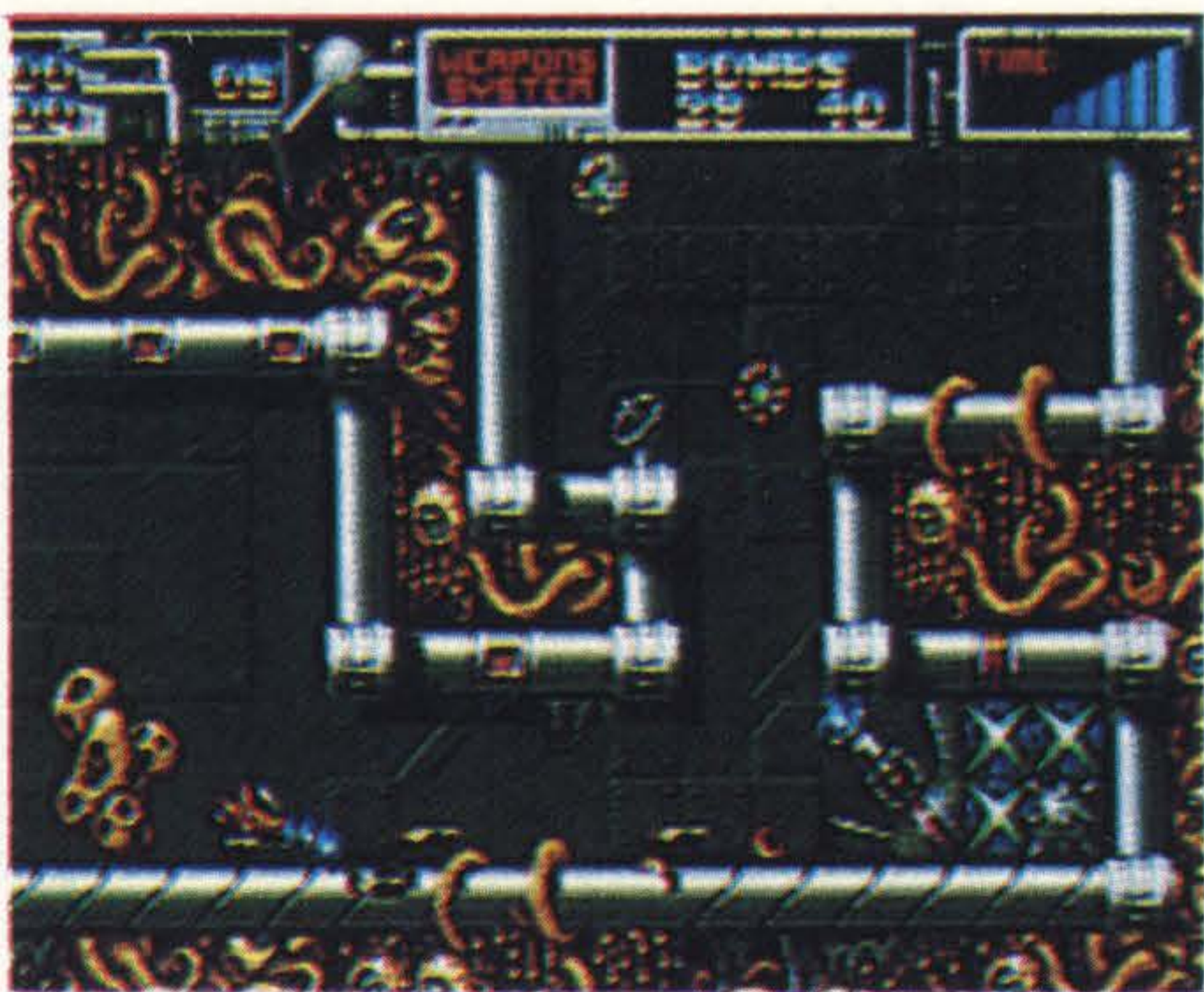
Chuck Yaeger's A. F. T.

CPC,Apple II PC, C64

GENERE	SIM. VOLO ACROB.	ANIMAZIONE	☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	14900-89000

Ecco infine la versione CPC di questo eccellente simulatore di acrobazie aeree già provato su PC e C 64. Questo programma vi propone sedici missioni diverse, uno slalom tra le torri, un rasoterra mozzafiato sotto dei portici, diversi voli di addestramento e ogni genere di splendide evoluzioni. La realizzazione grafica e sonora di questa versione CPC è molto convincente. L'animazione è talvolta un pò frammentaria, ma l'insieme del gioco, nonostante tutto, rimane realistico, soprattutto per quanto concerne il comportamento e le reazioni dell'apparecchio che pilotate e la grafica 3D a tutta superficie dello scenario. Sfortunatamente, a causa delle possibilità ridotte della macchina, i programmatori sono stati costretti a sopprimere dal menu alcune opzioni, quali la registrazione dei voli, l'inseguimento di un avversario o le vedute esterne dell'aereo. Il soft è dunque meno completo, soprattutto dal punto di vista della scenografia, dei suoi omologhi per C 64 o PC. Non è però per questo meno divertente da giocare.
(Dischetto Electronic Arts)

Cybernoid II

Amiga, ST, CPC, C64, Spectrum

GENERE	SHOOT'EM-UP	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	15000-39000

Molto simile alle versioni 8 bit (testate su Guida Videogiochi n.1), Cybernoid II non possiede che un difetto, la mancanza di originalità del gioco e della realizzazione grafica. La seconda edizione di questo classico gioco d'azione/labirinto asssomiglia molto al primo titolo della serie. Ma se si accetta di trascurare questi handicap, gli appassionati del genere non saranno affatto delusi da questa partita che riesce a mantenere sempre vivo l'interesse.

Ricordiamo che per recuperare i tesori della Federazione saccheggiati dai pirati, lanciate il vostro vascello in un complicato susseguirsi di depositi sotterranei. Lo scenario molto vario e dettagliato, la ricchezza e varietà di armi a disposizione e di nemici da combattere ne fanno un gioco davvero interessante. La grafica è molto raffinata, la musica molto convincente e i quadri degni dei migliori smanettoni. Concludendo: un ottimo shoot'em-up molto buono che si basa sulla reputazione del suo precursore.

(Dischetto Hewson)

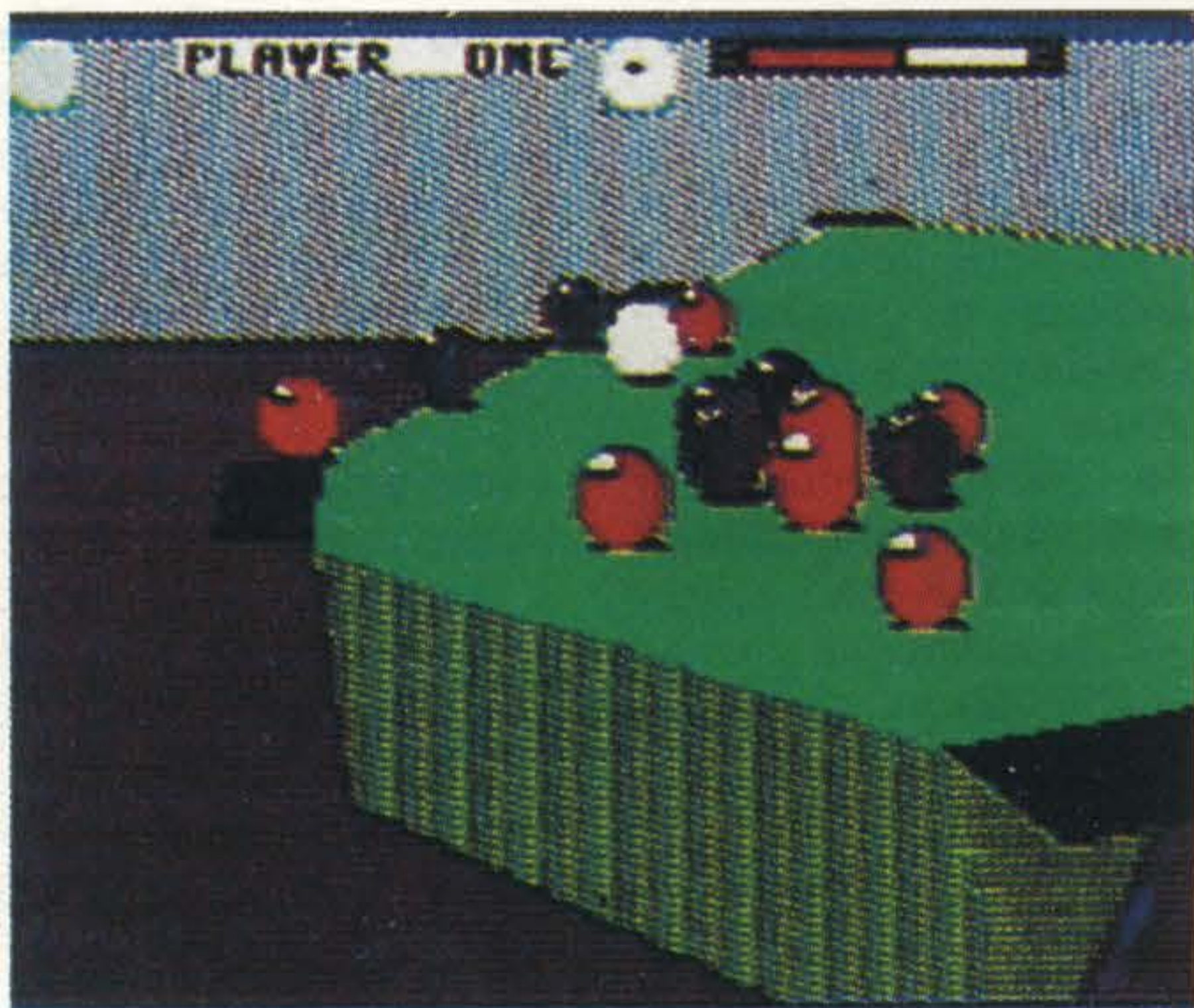
Crazy Cars II

CPC, Amiga, ST

GENERE	CORSA AUTO	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	17	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	18000-39000

Voi avete il ruolo di un agente dell'FBI incaricato di eliminare una gang di scassinatori protetta da poliziotti disonesti. Al volante di una Ferrari dovete attraversare quattro stati americani, inseguiti dalla polizia che dispone barriere sulle strade per tentare di fermarvi. Voi disponete di un tempo limitato per andare da un posto all'altro, perciò studiate attentamente la carta per scegliere il miglior itinerario e tenete d'occhio il quadro di bordo per non farvi sfuggire l'incrocio opportuno. Non esitate neppure ad attraversare i campi per raggiungere un'altra strada che vi farà risparmiare tempo. Questo intelligente scenario rinnova con allegria il genere e ci si lascia subito prendere dal gioco. I comandi sono molto precisi, fortunatamente, poiché è un gioco difficile. Un programma appassionante su CPC. Anche la versione Amiga di Crazy Cars II è eccellente e si è immediatamente sedotti da questa corsa diversa dalle altre. La realizzazione è irreprensibile e la colònna sonora molto convincente. Si ode anche il rumore del vento quando ci si ferma a consultare la mappa. Un successo. (Dischetto Titus)

3D Pool

C64, MSX

GENERE	BILIARDO	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	PREZZO	18000

Come si poteva restituire la giovinezza a un tipo di gioco già ben sviluppato su microcomputer? I biliardi automatici avevano raggiunto il top della qualità e della ricchezza. La novità di questa edizione è lo sviluppo del gioco in 3D, cosicché gli ideatori di soft rilanciano la moda del "pool". Dopo il superbo Billiard Simulator su ST, 3D Pool vi offre uno scenario e un gioco molto semplici, ma comunque soddisfacenti per gli appassionati del genere. Unico punto interessante della partita, il giocatore non deve soltanto orientare la stecca, ma anche girare intorno al tavolo per scegliere il suo angolo di tiro. Maneggiato con il joystick, l'orientamento 3D della scena è molto fluido. Ma, per contro, tutti gli elementi del gioco sono semplificati all'estremo, il che non accadeva per Billiard Simulator. La grafica è piuttosto rozza e i menu di selezione si riducono a una fredda pagina di testo. Niente fronzoli dunque, solo un gioco efficace e da vedere. Riservato agli appassionati. Sono previsti adattamenti su tutti i microcomputer.
(Dischetto Firebird)

Dragonscape

ST

GENERE	ARCADE/ADV.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	-

Ed eccoci di fronte a noi un avversario micidiale. Il re del caos ha deciso di mettercela tutta per seminare il terrore nel pacifico e tranquillo mondo di Tuvania.
Per riportare la pace, dovete recuperare e rimettere al loro posto quaranta oggetti magici, senza i quali il caos e il terrore impereranno nel vostro mondo.
Dovrete controllate un drago e sorvolare un settore alla ricerca degli otto oggetti che vi si trovano e che dovete assolutamente recuperare. Mostri d'ogni sorta vi attaccano senza tregua, ma potete distruggerli con una fiammata. Dragonscape è un curioso miscuglio di generi tra shoot'em-up e arcade/adventure, ma nessuno di questi due aspetti è davvero convincente. Esso beneficia di una buona realizzazione, il cui punto forte sta in uno scrolling multidirezionale senza difetti. Per contro, non offre un grande interesse di gioco poiché l'azione non è affatto eccitante e ci si stanca ben presto di questa fastidiosa ricerca, soprattutto se infruttuosa.
(Dischetto Horizon Software)

Dugger

Amiga, ST

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	16	SUONO	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	PREZZO	

Quello che vi presentiamo è un game che forse vi ricorderà qualcosa di già visto! Dugger è infatti un eccellente rifacimento di Dig Dug, il classico gioco arcade della Atari Games.
Nei panni di Herbie Stone, l'uomo delle caverne, scavate gallerie per trovare e distruggere i draghi e i mangiapietra che rodono nelle profondità del suolo, con gravi conseguenze.
Il nostro Herbie si sbarazza dei suoi nemici in un modo abbastanza semplice, li fa gonfiare fino a che esplodono.
Fin qui sembra abbastanza facile, troppo facile, attenzione perché non è proprio così: occorre fare in fretta, poiché essi sono molto rapidi e i draghi sputafuoco non si comporteranno certo in maniera gentile nei vostri confronti. La versione Amiga è più accurata di quella ST, con migliori sfumature di colore, scenari più raffinati, una colonna sonora diversa e una presentazione animata che è molto buffa e che non mancherà di divertirvi. Per contro, le collisioni tra sprite mancano talvolta di precisione.
(Dischetto Linel)

Falcon

PC, Amiga, ST, Spectrum, Mac

GENERE	SIM. VOLO	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆☆
INTERESSE	18	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	59000-99000

Gli amanti del genere non sanno più dove sbattere il joystick di fronte a questa valanga di simulazioni, una più riuscita dell'altra. Falcon si pone indiscutibilmente nel plotone di testa a fianco di F 18 e F 19. La versione Amiga è identica a quella su ST, cioè magnifica. La realizzazione è tanto convincente che farà divertire anche i giocatori più restii a questo genere di programmi. Tutte le sue qualità fanno di Falcon uno dei più grandi hit dell'anno: realismo del volo, precisione delle scene, varietà delle missioni, possibilità di collegamento tra due computer, eccetera.
La grafica e l'animazione sono eccellenti e così pure il sottofondo sonoro che accompagna il gioco, rendendo la simulazione decisamente realistica. La traduzione delle istruzioni è eccellente, il che è abbastanza raro da dover essere segnalato. Sembra difficile, se non impossibile, fare ancora di meglio, ma dopotutto si pensava lo stesso di F 18 alcuni mesi fa. Questo soft è un vero gioiello. Da non perdere.
(Due dischetti Spectrum Holobyte)

Face Off

Atari ST

GENERE	HOCKEY GHIAC.	**ANIMAZIONE**	☆☆☆
INTERESSE	12	**SUONO**	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆	**PREZZO**	-

Non è facile nell'immenso campo delle varie simulazioni sportive entusiasmarsi per una nuova produzione. Face Off, pur avendo dalla sua molti pregi, non è una pura meraviglia. Possiamo dirvi che è solo ed esclusivamente un gioco di hockey su ghiaccio molto semplice, che vi offre una vista dall'alto piuttosto corretta, un'animazione lenta ma fluida e suoni un pò troppo ridotti (insomma un po' di tutto e di tutto un po').
Che non mancherà, è comunque l'interesse,il gioco resta tuttavia avvincente nonostante la sua semplicità nella realizzazione. I passaggi sono sufficientemente precisi perché si instauri in fretta una reale strategia di attacco e di difesa durante lo svolgimento della partita, il che è sempre apprezzato dagli appassionati di sport. Ci si serve del rimbalzo della mazza sui bordi del campo per evitare gli attacchi della squadra avversaria ed avvicinarsi alla sua porta nel modo più efficace. Sia nel sistema a due giocatori che in quello in cui l'avversario è il computer rimane comunque una partita semplice ma ludica.
(Dischetto Anco)

Fusion

Atari ST, Amiga

GENERE	AZ./STRATEGIA	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	49000

Fusion è un soft già collaudato con buon profitto su altri computer. La versione ST di Fusion non ha deluso le aspettative, è un prodotto eccellente, come il suo omologo su Amiga. Dovete percorrere un universo colmo di pericoli per ricostruire una bomba che permetterà di neutralizzare definitivamente i vostri nemici, che non si sono affatto calmati, anzi sono ancora più agguerriti e pronti a tutto per fermarvi. Il programma dispone di un aspetto strategico ben combinato con l'azione, molto importante, che lo rende ben più di un gioco arcade.
Alcune tappe non possono in effetti essere portate a termine che dando prova di ingegnosità. La grafica è eccellente e non ha nulla da invidiare a quella di Amiga (già superba). Però lo scrolling multidirezionale che era stato la delizia dei patiti di Amiga è inesistente nella versione ST, che si deve accontentare di uno scroling verticale, un pò più limitativo. Malgrado tutto, un buon programma che non mancherà di divertirvi prendendovi nel vortice del gioco senza stancare.
(Dischetto Electronic Arts)

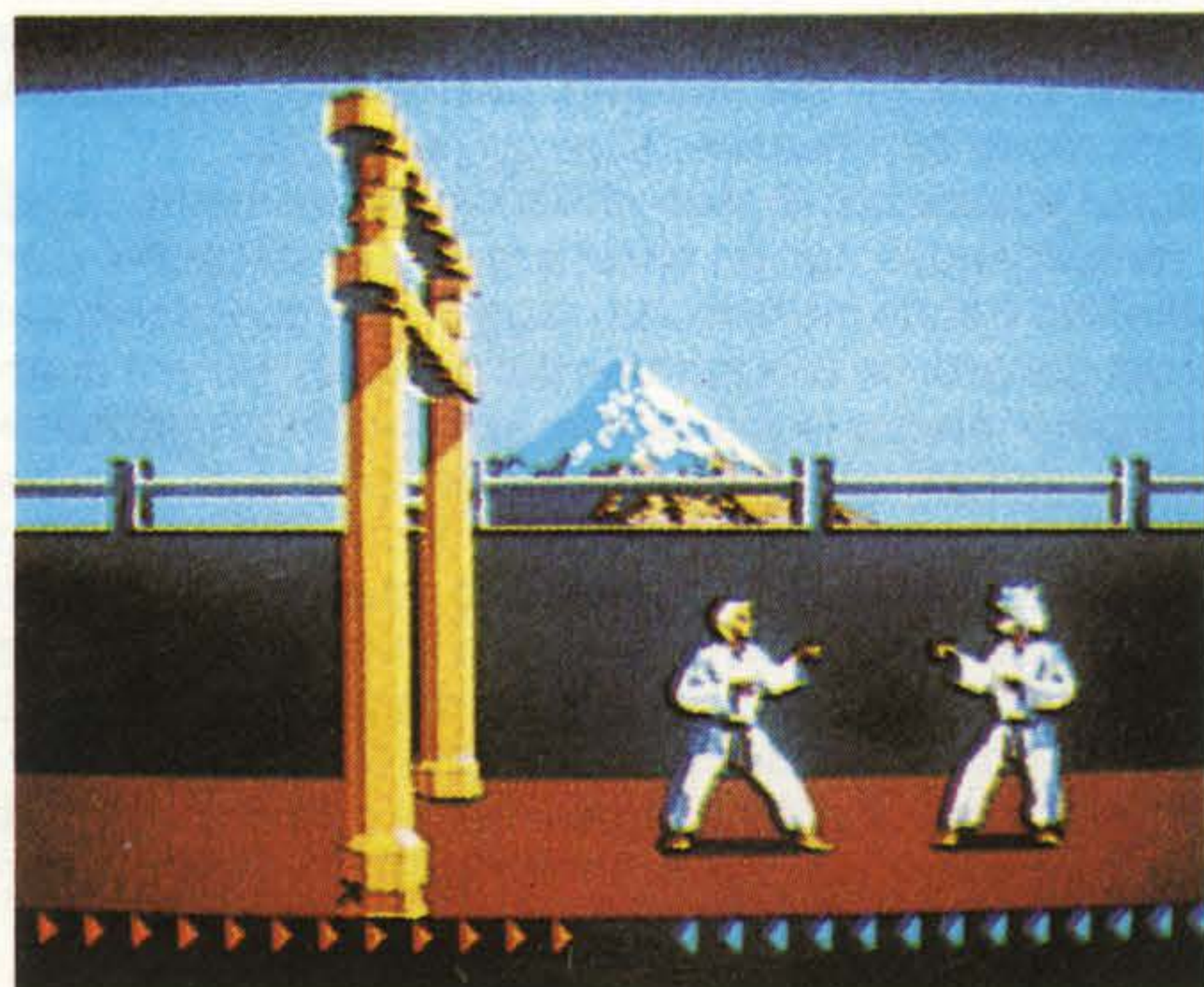
Gary Lineker's Hot Shot

C64, CPL, Spectrum

GENERE	FOOTBALL	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	12	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	13000-18000

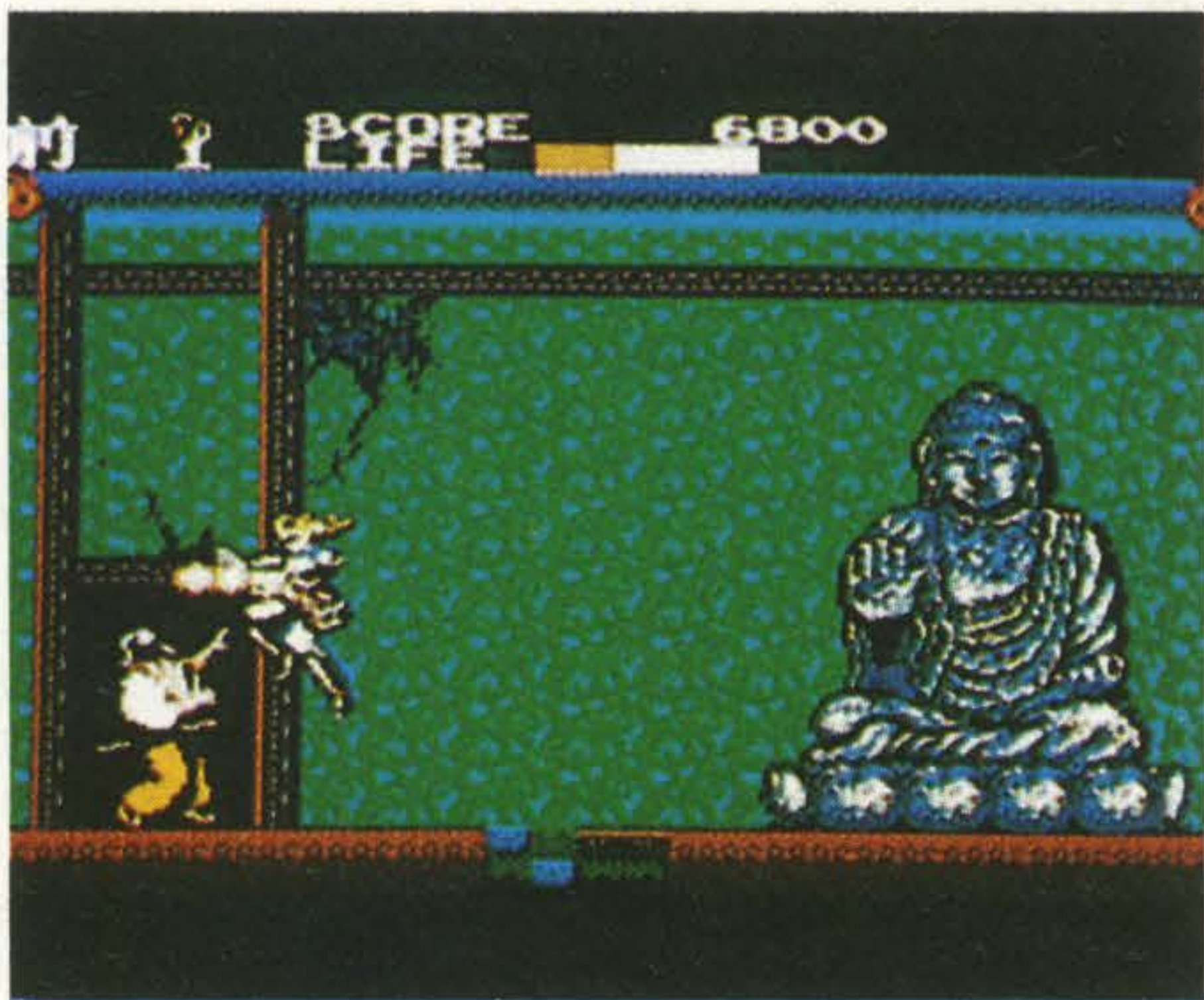
Con Hot-Shot! siete capitano della vostra squadra del cuore, potete guidare la vostra equipe alla vittoria ed essere al primo posto nella categoria "1", la più difficile. Ma aspettate, non abbiate premura, non siete ancora pronti. Prima di tutto dovete scegliere il vostro campo di gioco, il colore delle maglie della vostra squadra che dipenderà dalla Nazione prescelta. Potete giocare sia da soli contro il computer che con un amico, oppure in due contro il computer. Ma..., quest'ultima soluzione mi sembra un pò fantascientifica, visto che il joystick a due mani non è stato ancora inventato! Siete finalmente sul terreno di gioco pronti a dare il calcio d'inizio. Noterete subito che la rappresentazione del terreno di gioco è piuttosto originale, vista dall'alto, come da un elicottero in volo statico. I giocatori così rappresentati sembrano dei grossi (o grassi!) nani, ma ci si abituerà molto presto. Un buonn exploit sportivo in prospettiva! Un'altra cosa mi lascia un pò perplesso: la mancanza di spettatori. L'incontro, seppure ad alto livello, ha l'aria di svolgersi a porte chiuse. Bizzarra come sensazione.... (Dischetto Gremlin)

Karateka

C64, ST, Apple

GENERE	AZIONE	ANIMAZIONE	☆☆
INTERESSE	10	SUONO	☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	

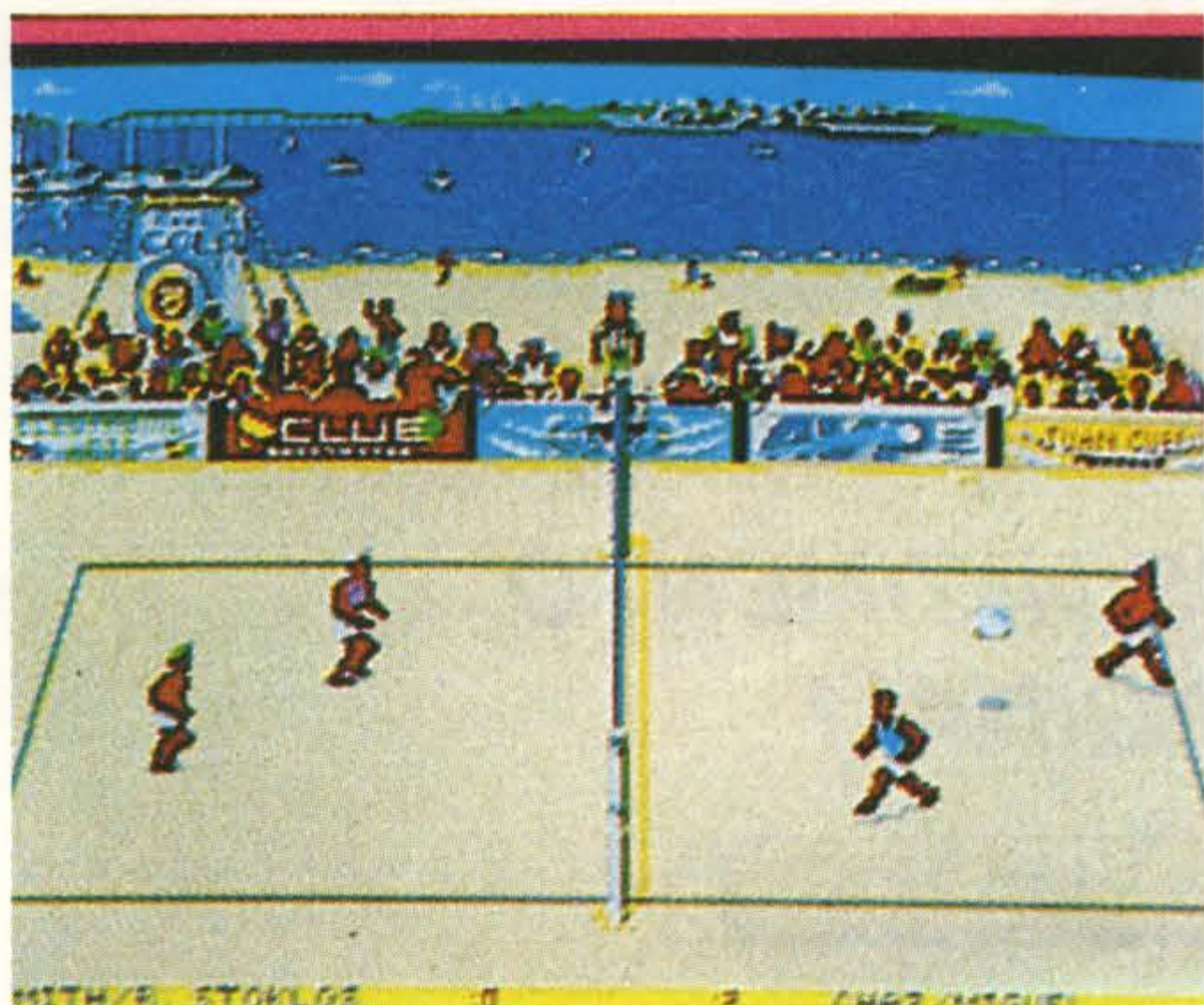
Questo soft, già conosciuto nella sua versione Apple e C64, è ora disponibile su ST. Siete nei panni di un karateka e dovete liberare la bella principessa dalle grinfie del "cattivo" di turno, combattendo in una lotta all'ultimo sangue non solo i suoi sbirri, ma anche superando gli ostacoli preparati per voi e distruggendo i volatili che questo "cattivaccio" vi manda incontro nell'intento di fermarvi. Le immagini, con effetti ravvicinati come in un film, sono piacevoli, malauguratamente il resto non è alla stessa altezza. Si! Gli effetti grafici dei combattimenti sono carini, ma non i dettagli rispetto alla versione Apple, ciò è difficilmente accettabile su un'adattamento per ST. In più, l'animazione è lenta, più lenta che non sull'originale, e questo è decisamente il colmo. Gli effetti sonori, sono tutti semplicemente identici con qualche piccolo extra di musica monofonica e suoni simili a "bip"! Di grazia, cari signori programmatori, quando adattate un hit proveniente da un 8 bit su un 16-32 bit, prendetevi almeno il disturbo di utilizzare le capacità della macchina. Riservato, dunque, ai nostalgici.(Dischetto Broderbund)

Kenseiden

Console Sega

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	-

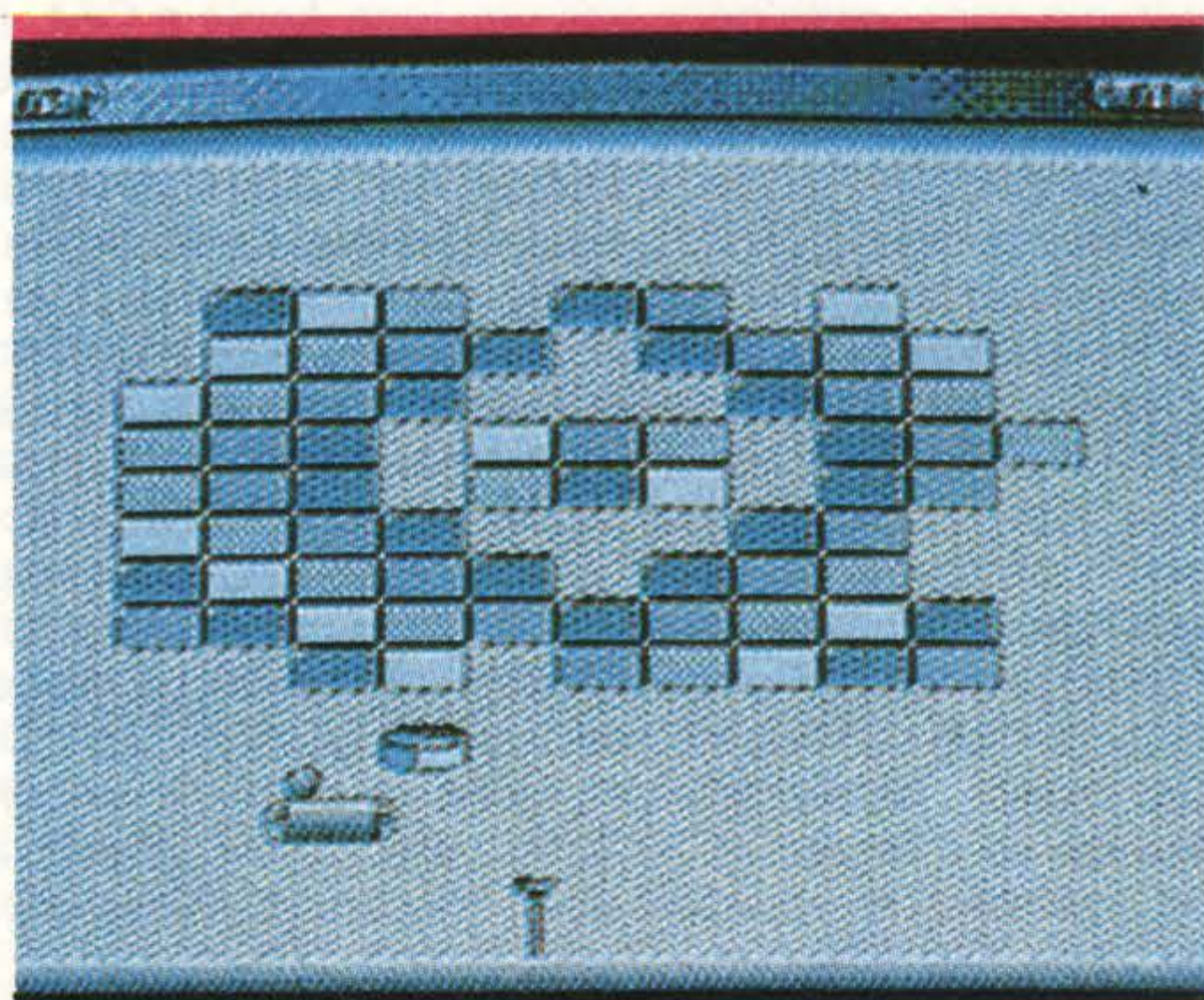
Hayato, un samurai, deve attraversare il Giappone alla ricerca di una spada magica. In ognuna delle sedici province che voi attarversate, affrontate numerosi avversari prima di trovare l'uscita che conduce al successivo livello. Voi siete armati di una spada e non disponete che di due differenti colpi. Potrete comunque aumentare il vostro quoziente di colpi, infatti, ogni volta che voi sconfiggerete uno stregone, otterrete una pergamena che allargherà la vostra panoplia di colpi. I combattimenti, piuttosto difficili, esigono molta precisione perché la vostra spada è efficace solo se siete all'esatta distanza dai vostri nemici che godono di un'elevata mobilità, rispetto a voi. Gli stregoni sono temibili e si dovrà assolutamente scoprire il loro punto debole prima di poterne avere ragione. L'azione si svolge entro scenari esotici e si apprezzerà il fatto che l'avventura non sia lineare. In effetti, a partire dal secondo livello, potete scegliere liberamente la vostra prossima tappa. Un gioco d'azione difficile ma avvincente.
(Cartuccia Sega)

King of the Beach

PC EGA, CGA

GENERE	PALLA A VOLO	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	15	**SUONO**	☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	49000

Gli amanti del volley-ball ritroveranno qui la leggendaria qualità delle produzioni sportive della Electronic Arts. Il game si svolge su un terreno in semi-3D e i quattro giocatori di questa partita sono animati in modo molto veramente molto realistico. King of the Beach è, inoltre, molto facile da maneggiare. Esiste un modo allenamento particolare per ogni tipo di colpo di palla: rinvio alto, basso e tiro per darvi delle chance di vittoria in più. Infatti, dopo aver ripetuto ciascuno di questi movimenti fuori gara e alla presenza di un allenatore, il giocatore non avrà difficoltà ad affrontare l'avversario battendolo. Grazie a questi tre modi di allenamento, questo soft vi permette di non perdere troppo tempo sulla tecnica e la precisione della manipolazione e dunque di approfittare al meglio della strategia di gioco. I rinvii della palla sono molto realistici poichè la portata di un tiro dipende dalla posizione del giocatore e dal momento in cui il giocatore colpisce la palla. Un soft maneggevole e realista. Da vedere.
(Dischetto Electronic Arts)

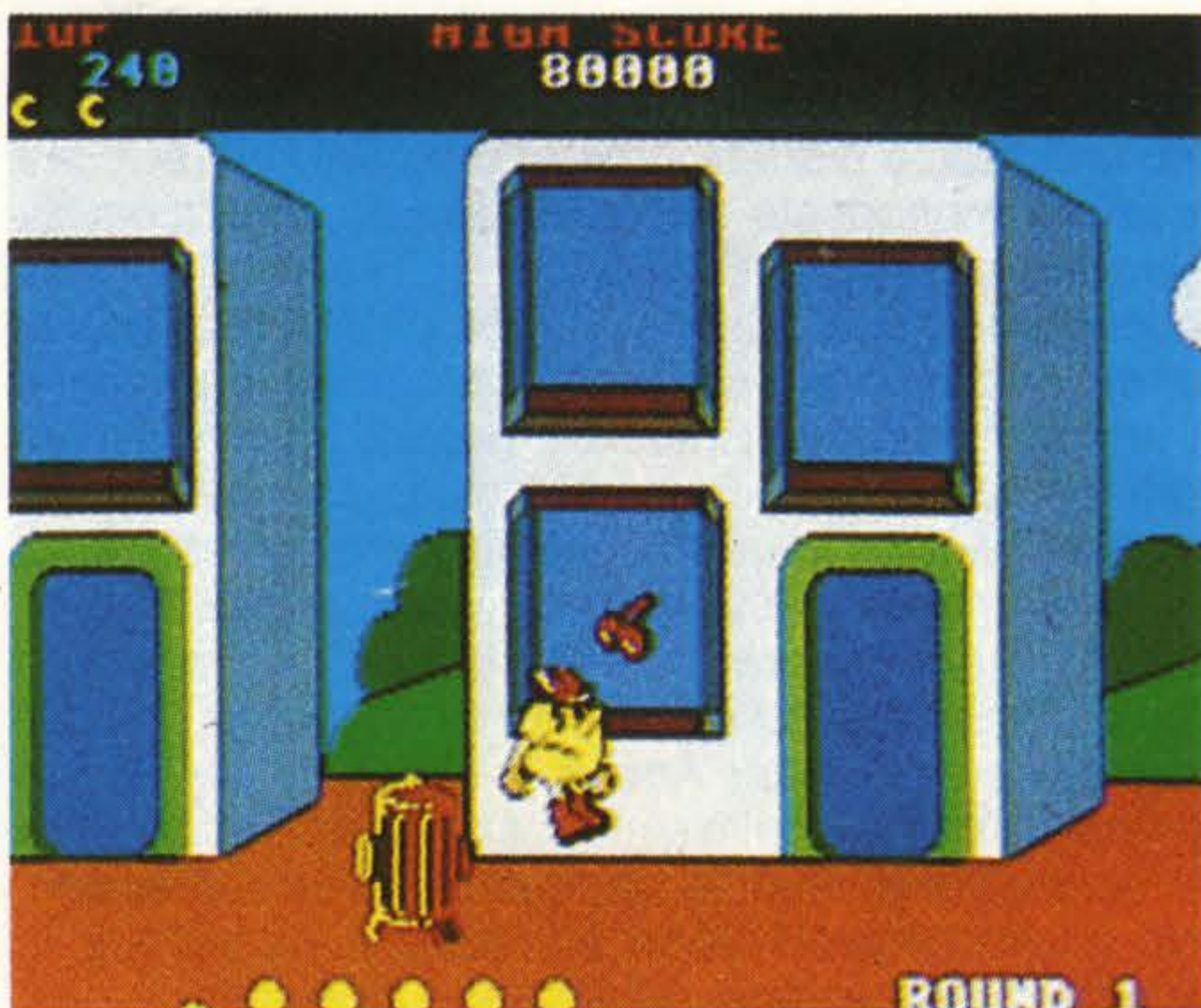
Xerion

Mac II C., SE, Plus

GENERE	ROMPIMATTONI	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	16	**SUONO**	☆☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

In questo genere di soft, abbiamo assistito ultimamente a una vera e propria invasione del mercato, alcune delle adattazioni decisamente molto ben riuscite, altre un po' meno.
Accontentare i possessori di Mac, che sono decisamente viziati in fatto di rompimattoni, non è impresa facile per nessuno. Con Xerion l'obiettivo è stato pienamente raggiunto, ecco pronto per gli amanti del genere, un programma dello stesso genere di Arkanoid, che però integra le più recenti trovate dei programmatori riguardo a gadget deliranti (mattoni resistenti o esplosivi e una racchetta con molteplici funzioni). Non dimentichiamo inoltre, che, sebbene ci siano games in quantità di questo genere, l'interesse rimane sempre vivo in questa lotta con se stessi e il computer, che non regala nulla, ma punisce il minimo errore di calcolo della traiettoria con la perdita di una vita. La versione monocromatica è di qualità eccellente e l'animazione di una fluidità perfetta. Il sonoro è sorprendente e ravviva con efficacia il soft. Un prodotto da acquistare.
(Dischetto Titus)

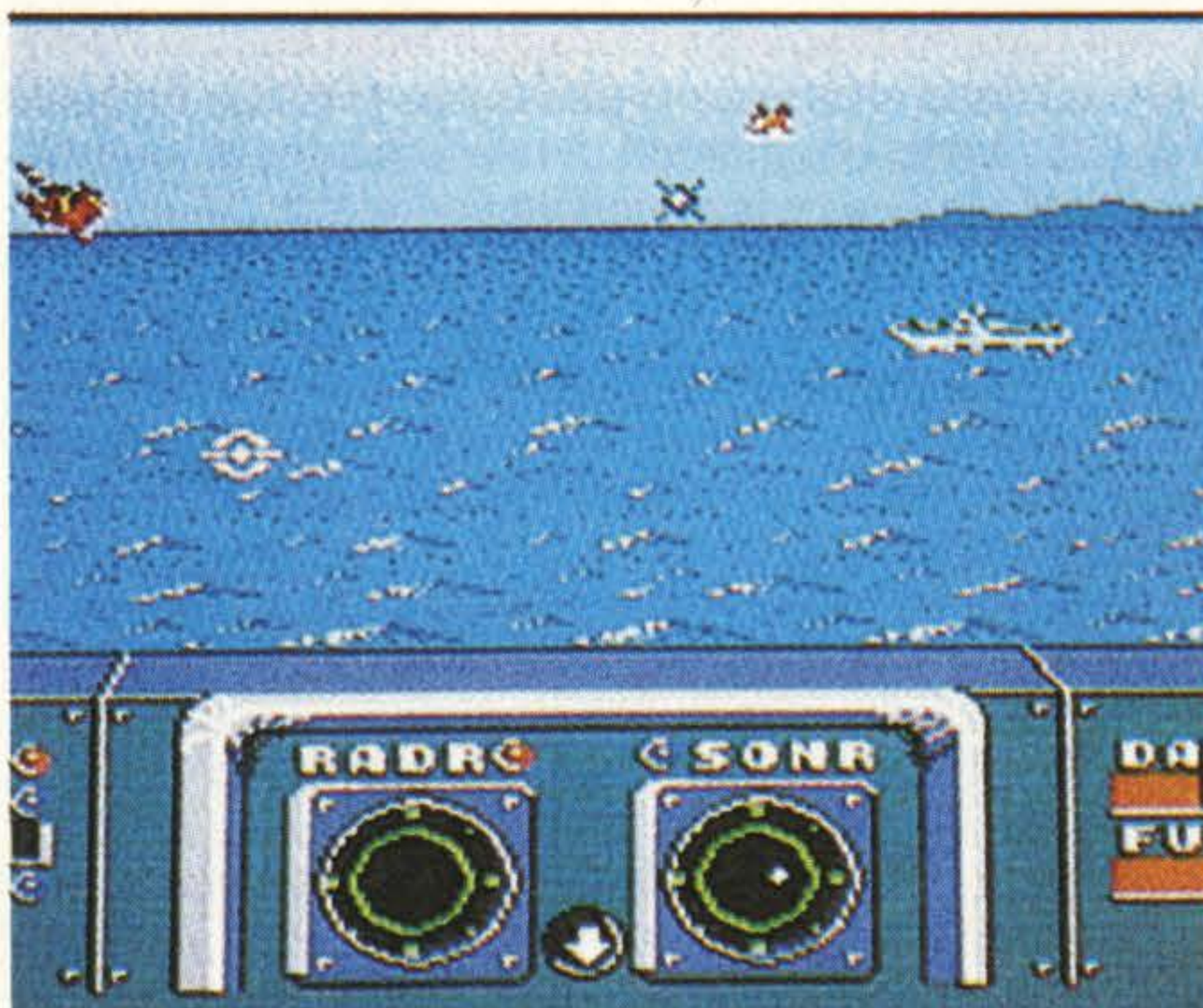
Pacland

ST, Spectrum, Amiga, C64, MSX

GENERE	AZIONE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆☆	**PREZZO**	15000-29000

Chi ha detto che i Pacman sono morti? Beh, costui si sbaglia! Sono ben vivi e più in forma che mai. Dopo il suo storico adattamento di Pac Mania, la Grandslam continua nel suo slancio con la versione su microcomputer di un altro simbolo dell'arcade dedicato a Pacman. Viene abbandonato il tradizionale labirinto perché è in uno scenario più ricco che si muove il vostro avversario. I fantasmi tentano come al solito di ostacolare il vostro procedere. La grafica è simile a quella della versione arcade. L'animazione è corretta (sebbene lo scrolling laterale ci avrebbe guadagnato da una maggior precisione). Il tema musicale di Pacman come sottofondo sonoro è sempre molto entusiasmante. (Dischetto Grandslam)
Anche l'adattamento su Spectrum è riuscito. La grafica degli sprites è elaborata e la loro animazione è rapida e fluida. Pure il sonoro è di buona qualità. Per contro, gli scenari non sono molto vari nell'ambito del singolo livello ed è un vero peccato aver limitato così la tavolozza. Ma, malgrado tali difetti, questo gioco rimane avvincente. (K7)

Poseidon Wars 3D

Console Sega

GENERE	ARCADE	**ANIMAZIONE**	☆☆☆☆☆
INTERESSE	12	**SUONO**	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	**PREZZO**	-

Questo soft nato in un universo di confratelli, vi porta a bordo del vostro vascello Poseidon in una lotta accerrima. Voi dovete distruggere le navi nemiche e gli aerei, che intenzionati a distruggervi, arrivano con il loro mortale carico di bombe, in un turbinio di spari ed esplosioni. E', infatti, un gioco di guerra del genere di Subroc sulla console Coleco.
Sebbene abbastanza classico come genere vi accorgerete che ci si lascia immediatamente prendere dal gioco, ma l'assenza di qualsiasi aspetto strategico si fa crudelmente sentire, poiché l'azione manca decisamente di varietà, rischiando di diventare monotono. Poseidon è un programma che si utilizza con gli occhiali 3D, ma è possibile anche l'accesso a un modo normale, per chi non amasse il genere.
L'effetto 3D a onor del vero, è piuttosto riuscito, ma ci si può domandare se questo giustifica l'affaticamento della vista procurato da un prolungato impiego di occhiali di questo genere, non proprio il massimo del riposo per i nostri occhi.
(Cartuccia Sega)

Prison

Amiga, ST,

GENERE	AZ./ADVENT.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆
INTERESSE	8	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	29000-39000

Siete nei panni di un poliziotto inguistamente accusato di un crimine che non ha commesso e che, per questo, è stato confinato su un lontano pianeta. Vostro obiettivo: trovare una navetta spaziale monoposto prima di essere imprigionato. Facendo girare il programma troverete più spine che rose, infatti, vi accorgerete che l'azione manca di progressività e, soprattutto, di vivacità, per cui potrete francamente annoiarvi nei settori in cui non vedrete passare proprio niente. Alcuni responsi del computer mancano di logica: se chiedete al programma quali sono gli oggetti presenti in una schermata, vi risponde negativamente anche quando questi sono effettivamente presenti. Gli effetti grafici sono ricchi di colori, anche troppo, tanto da rendere difficile scernere gli oggetti da prendere. Un programma straziante! Anche la versione per Amiga possiede gli stessi limiti di quella su ST per quello che concerne la grafica e l'animazione; mentre, per quanto riguarda il suono, troverete un miglioramento! Sono più belli, in particolare la banda musicale d'introduzione. (Dischetto Chrysalis)

Road Blasters

C64, ST, Spectrum, Amiga

GENERE	ARCADE	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	14	SUONO	☆☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	15000-25000

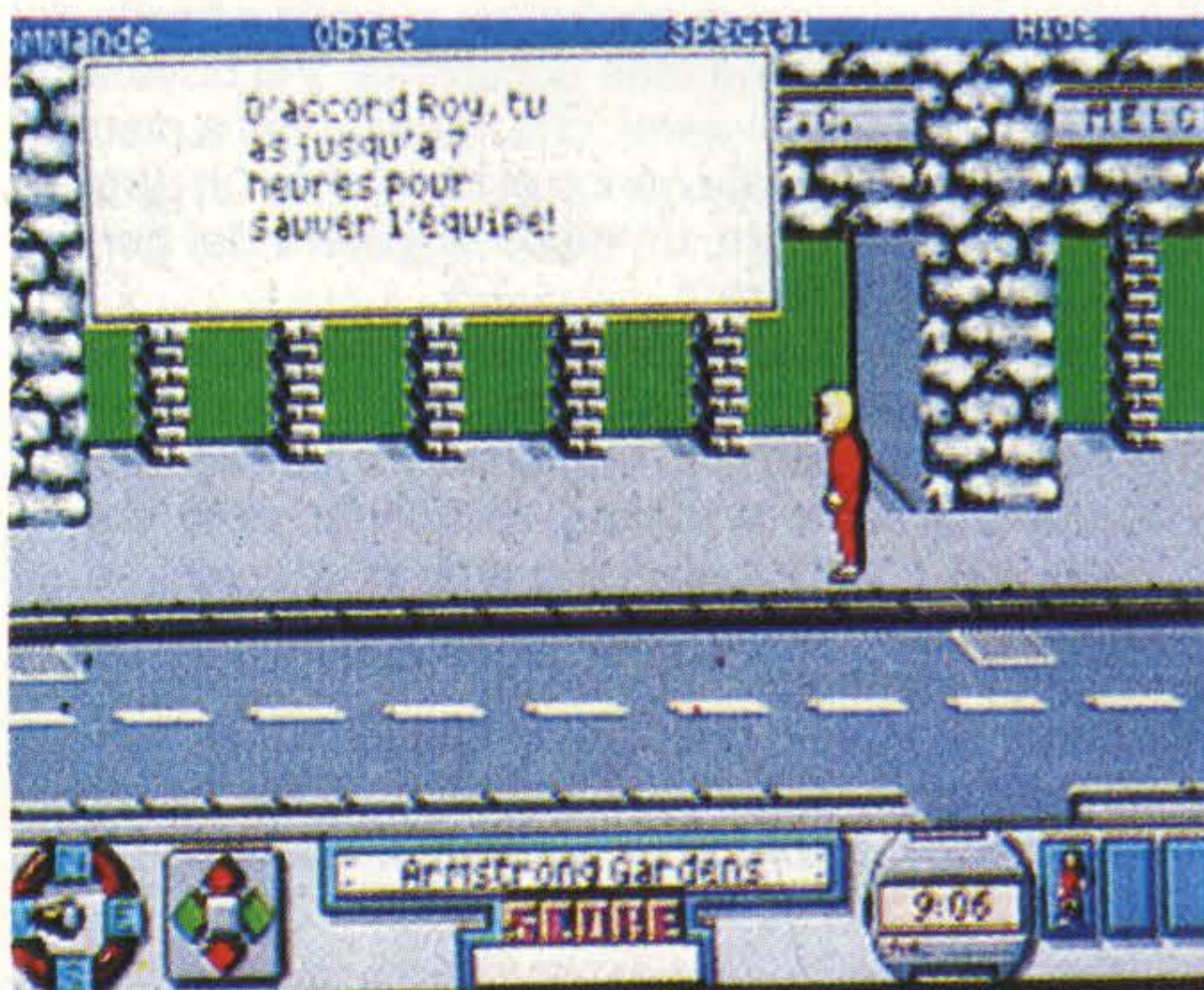
Dopo l'uscita di cloni quali Fire and forget o Overlander, ecco infine la versione ufficiale di questo celebre gioco arcade della Atari Games.

In una lotta senza quartiere, con pericoli che vi minacciano in ogni angolo, dovete cercare di sopravvivere e uscire col minor danno da questo inferno. Tutti i colpi sono permessi in questa corsa del futuro: voi dovete distruggere gli altri veicoli, stando ben attenti alle mine e alle torrette di tiro che costellano il percorso, non concedendovi alcuna distrazione, pena la vita. Bisogna tentare di recuperare le armi supplementari sganciate da un aereo di rifornimento, ma la cosa più importante è procurarsi il carburante durante il tragitto per non trovarvi improvvisamente immobili in balia dei vostri avversari.

Rispetto ad altre, questa versione è molto ben riuscita di quelle, ad esempio, su 8 bit. La grafica è onesta e l'animazione ben resa, ma il punto forte di questo programma sta nella perfetta maneggevolezza del veicolo.

(Dischetto US Gold)

Roy of the Rovers

C64, ST

GENERE	SPORT/ADV.	ANIMAZIONE	☆☆☆☆☆
INTERESSE	13	SUONO	☆☆☆
GRAFICA	☆☆☆☆	PREZZO	12000-13000

Questo game è riuscito a legare tra loro due temi reputati inconciliabili: la simulazione sportiva e il gioco d'avventura. Il vostro ruolo sarà quello di uno dei membri di una squadra di football, Roy, che indosserà la sua divisa sportiva contro dei delinquenti poco raccomandabili. Lo scopo: ritrovare uno dei componenti della tua squadra che è stato rapito. Se fallirai nella missione la tua squadra si troverà senza un giocatore nella finale del campionato. E' dunque all'interno di un gioco d'avventura animata, che dovrai riunire le differenti indicazioni che ti permetteranno di ritrovare il tuo compagno.

Chi ha concepito il soft non si è dimenticato degli amanti dello sport e dell'azione. Potrai direttamente passare alla fase football, senza doverti sorbire quella dell'avventura. Il programma si trasforma così in una simulazione sportiva molto corretta (tenuto anche conto delle adattazioni precedenti su ST). La grafica è gradevole e l'animazione sufficientemente fluida da essere convincente. Un game stupefacente che potrebbe essere l'inizio di un nuovo genere di soft. (Dischetto Gremlin)

"MISSIONE SPECIALE"
in arrivo dallo spazio

A vent'anni dal primo passo dell'uomo sulla Luna, la galassia restituisce la visita inviando sulla Terra insieme al supercomputer dell'anno, lo ZX Spectrum della Sinclair, uno spettacolare kit-videogioco degno delle più stellari sale giochi.

Missione Speciale è uno scintillante supergame che trasforma il TV di casa in un mondo di fantastiche avventure spaziali. Chi ama l'azione, impugnando la magnifica pistola a raggio a corredo, potrà cimentarsi in **Missione Speciale** quasi come un vero agente segreto della *Spectrum*.
Missione Speciale è puro divertimento non-stop che include 6 ultragiochi in pack, fatti apposta per sfruttare al massimo la nuova pistola a raggio luminoso. E insieme c'è lo ZX Spectrum; a differenza delle normali console o dei deck in commercio, ZX Spectrum è un vero computer, ideale per giocare ma capace di fare tante e tante più cose, dal divertimento allo studio, al proprio archivio di dati "segreti" e consente di compiere i primi passi nell'informatica con un vero home. Ha una tastiera QWERTY da personal computer e una enorme memoria da 128 Kbyte. Così dà la possibilità di accedere anche a cento e cento programmi utili ed educativi oltre alla moltitudine di soft già disponibile sul mercato. In più, per ZX Spectrum viene prodotto a getto continuo tanto favoloso software e si può star sicuri di rimanere al passo con i titoli più aggiornati e più famosi preparati in tutto il mondo. Anche le altre caratteristiche di ZX Spectrum sono eccezionali e alcune non si trovano che su macchine che costano almeno il doppio. Oltre alla grafica a colori e ai superbi effetti sonori, c'è il registratore "datacorder" incorporato; così, niente fili in giro o altri complicati collegamenti da fare: si entra subito in azione, basta collegare lo Spectrum a una presa di corrente e al TV e si è pronti per giocare.
Nel kit **Missione Speciale** è già compreso tutto per divertirsi subito: il joystick di qualità della Sinclair, la pistola dinamica a raggio, e 6 entusiasmanti giochi da *Robot Attack*, dove la pistola a raggio dei difensori stellari entra in azione per fermare i droidi impazziti (siamo nell'anno 2089), a *Solar Invasion* nel quale una visita a uno zoo intergalattico, alla ricerca di animali da esibizione per la Terra, rischia di trasformarsi in catastrofe per la fuga dei Paxaliti... a *Bullseye* (il famoso quiz della TV inglese) per due giocatori. Qui l'abilità nel rispondere a domande in una delle 11 materie, si combina al tiro con i dardi per ottenere punteggi più alti: una prerogativa da veri agenti speciali, preparati non solo a colpire, ma anche ad avere sempre la risposta pronta. E infine, altri supertitoli come *Operation Wolf Rookie*, il programma di addestramento delle reclute nell'esercito al poligono di tiro e *Missile Ground Zero*...
Il divertimento galattico è assicurato e tutto è già compreso in **Missione Speciale**.

CARATTERISTICHE TECNICHE

ZX Spectrum+ 2A	
• Memoria:	RAM 128 Kbyte ROM 64Kbyte
• CPU:	Z80A
• Clock:	3.54690 MHz
• Schermo:	256x192 pixel
• Grafica:	24x32 risoluzione colore 8 colori di foreground 8 colori di background Doppia intensità e flashing Bordo e foglio indipendenti
• Suono:	Tre voci indipendenti + noise con inviluppo programmabile + una voce generata dalla CPU
• Uscite:	Antenna TV, audio/video monitor, RGB monitor, MIDI out, 2 porte joystick
• Tastiera:	QWERTY a 58 tasti
• Sistema:	Compatibile col CP/M
• Soft:	Caricamento da nastro

ZX Spectrum+ 3

Valgono le stesse caratteristiche di cui sopra ad eccezione del soft che viene caricato da floppy disk con in più la possibilità di adattare il registratore.

VIDEOGAMES
ESTRATTO DI CATALOGO COMPARATO

PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE!!

AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	AMI	MS/DOS	ST
		18	15	15	1943 MIDWAY			
	18		25	18	3D POOL			39
			25	18	4 SOCCER SIMULATOR		29 +	
18	15		15	15	4x4 OFF ROAD RACING			
					688 SUB MARINE ATTACK		72 +	
			22	19	ACTION SERVICE	34	45 *°	40
18	18	18	25	18	AFTERBURNER	49		39
			49	39	AIRBORNE RANGER	59	59 *°	59
					AMERICAN ICE HOCKEY	49	49 *	49
			22	19	APOLLO 18		45 *	
					ARCHIPELAGOS	69		69
			22	19	ARCTIC FOX	29,5	29,5 *°	
			49		AUTODUEL	59	59 *	
					BALANCE OF POWER 1990	49	49 *	
18		18	25	18	BARBARIAN II			39
			21	18	BATMAN 3	29		
					BATTLE HAWKS 1942	29	39 +	39
					BATTLECHESS	59	59 *°	
			59		BATTLES OF NAPOLEON			
			39		BATTLETECH	49		
					BILLIARDS SIMULATOR	40	45 *°	49
18				15	BIONIC COMMANDO	29	29 *	
18	18	18	18	18	BLASTEROIDS	29		29
					BLOOD MONEY	59		
			25	18	BOMBUZAL	49		49
			15	15	BUTCHER HILL	29		29
18	18	18	15	15	CALIFORNIA GAMES	25	29 *°	
			22	19	CAPTAIN BLOOD	40	49 *°	
			40		CAVEMAN HUGH OL.			
			22	19	CHESS MASTER 2000	29,5	40 *°	
			29		CHESS MASTER 2100		49 +	
					CIRCUS ATTRACTIONS		29 *	
			25	18	CIRCUS GAMES			
					CRAZY CARS II	29	39 *°	39
			18	15	D.N.A. WARRIOR	29		
			25	18	DEFENDER OF THE CROWN	Triad	69 *°	Triad
					DEJA VU II	49		49
			49		DEMON'S WINTER	59	59 *	59
			15	15	DENARIS	25		
		18	25	18	DOUBLE DRAGON	29	49 *	29
18			18	15	DRAGON NINJA	39		39
					DRAGON'S LAIR	109		
					DUNGEON MASTER	49		49
					EARL WEAVER BASEBALL	29,5	40 *°	
		18	25	18	EMLYN HUGES SOCCER			
					EMPIRE	46	59 *°	
			29		F-14 TOMCAT			
			39	25	F-15 STRIKE EAGLE		59 *°	
					F-16 COMBAT PILOT		59 *°	59
					F-16 FALCON	59	69/89 *°	59
			49	39	F-19 STEALTH FIGHTER		99 *°	
					FEDERATION OF FREE TRAD.	59		
					FERRARI FORMULA ONE	38		
					FLIGHT SIMULATOR III		129 *°	
				15	FOOTBALL MANAGER II	38	39 *	39
15		15	15	15	FORGOTTEN WORLDS	25		29
	18		18	18	GAME OVER II			
			18	18	GARFIELD	29		29
			15	15	GARY LINEKER HOT SHOT			
					GOLD RUSH	49	59 +	
			15	15	GRAND MONSTER SLAM	29	29 *	29
				39	GRAND PRIX CIRCUIT		59 *°	
			49	39	GUNSHIP	59	69 *°	59
			59		HALLS OF MONTEZUMA			
			25	18	HAWKEYE	49		
18		18	39	29	HEROES OF THE LANCE	59	59 *°	59
			49		HILLSFAR		59 *°	
			22		HOSTAGES	37	45 *°	49
15		15	15	15	HUMAN KILLING MACHINE	25	29 *	29
			22	19	ITALY '90 SOCCER	39		
					JOAN OF ARC	25	29 *	29
			21		JOURNEY TO CENT OF EAR.	29	29 *°	
			21	18	KICK OFF	29		29
					KING ARTHUR	49		
					KING OF THE BEACH		69 *	
					KING'S QUEST IV		69 +	59
					KRYSTAL	69		
18		15	15	15	L.E.D. STORM	25		29
15		15	15	15	LAST DUEL	25		29
25		25	25	25	LAST NINJA II			
					LEISURE SUIT LARRY II			59
			15	15	LICENCE TO KILL	25		
					LOMBARD RALLY	59	59 *°	59
					LORDS OF THE RISING SUN	69		
					MAN HUNTER	59	69 +	
			22		MARBLE MADNESS	29,5	40 *°	
39/49		29	39	29	MICROPROSE SOCCER	49		
					MILLENIUM 2,2	49	49 *°	49
					MONEY BAGS		59 *°	
	18	18	18	18	NAVY MOVES	29	29 *°	
			45		NEUROMANCER			
		18	21	18	NIGHT RAIDER		29 *°	
18		18	25	18	OLYMPIC CHALLENGE	29	39 *	39
18	15	18	18	15	OPERATION WOLF	29		39
18	15	18	15	15	OUTRUN	25	29 *	29
			59		OVERRUN			
18	15	15	15	15	PACLAND	25		29
18	15	18	15	15	PACMANIA	25		29
			30		PATTON vs ROMMEL			
			49		PHANTASIE III	59		59
			22	19	PHM PEGASUS		40 *°	
			18	18	PHOBIA	39		39
			49	39	PIRATES		59 *°	
					POLICE QUEST	49		
					POLICE QUEST II		49 +	
			59		POOL OF RADIANCE		59 *°	
					POPULOUS	45		
			22	19	POWER AT SEA			
			29	25	PRESIDENT IS MISSING	59	59 *	59
					PURPLE SATURN DAY	40	45 °	49
			49		QUESTRON II	59	59 *	59
18		18	25	18	R-TYPE	49		39
	15		18	15	RAMBO III			39
18		18	25	18	REAL GHOSTBUSTERS	49		39
			15	15	REALM OF THE TROLLS	25		29
18		15	21	18	RED HEAT	39		39
			49	39	RED STORM RISING		79 *	
15		15	18	15	RENEGADE III			
			15	15	RETURN OF JEDY	39		
29			15	15	ROADBLASTERS	25		29
	18		21	18	ROBOCOP			39
			39		ROCKET RANGER	59		
15		15	18	15	RUN THE GAUNTLET	39		39
			21	18	RUNNING MAN	29		29
					SENTINEL WORLDS		59 *	
			42	28	SERVE & VOLLEY		69 *	
			39	25	SILENT SERVICE		59 °	
18		18	21	18	SILKWORM	39	39 *°	39
			29		SINBAD	59	59 *	49
			22		SKYFOX II		40 *°	
					SPACE QUEST	39		
					SPACE QUEST III		59 +	59
			25	18	SPEEDBALL	49	59 *	49
					STAR FLEET	45	45 *°	
			25	18	STAR TREK			
					STARGLIDER II	49		49
					STELLAR CRUSADE		69 +	
					STEVE DAVIS SNOOKER	39		39
18		18	15	15	STREET FIGHTER	29	29 *	
					STRIKE FLEET		39 *°	
				15	SUBBATTLE SIMULATOR	29	29 *°	49
18			25	18	SUPERMAN	39	39 *°	39
					TEEN AGE QUEEN	34	45 *°	49
			22	19	TEST DRIVE	33	33 *°	
			22	19	THE BARD'S TALE I	29,5	33 *°	
			22		THE BARD'S TALE II		35 *°	
			39		THE BARD'S TALE III			
					THE BLACK CAULDRON	49	49 +	49
15		15	15	15	THE DEEP	25	29 *°	29
	15		15	15	THE GAMES WINTER ED.	25	29 *°	29
29		29	39	29	THE IN-CROWD			
					THE TEMPLE OF FLYING S.	45	45 *	
			22	19	THE TRAIN		35 *	
18		18	15	15	THUNDER BLADE	25		29
		18	15	15	TIGER ROAD	25		29
			29	21	TIME SCANNER	49	49 *°	49
			29	25	TIMES OF LORE		59 *	
			18	18	TITAN	39	39 *	39
			21	15	TOM & JERRY	29		39
			39	29	TOTAL ECLIPSE II			
					TRIAD	59		59
					TV SPORT FOOTBALL	59		
			59		TYPHOON OF STEEL			
					U.M.S.	49	49 *	49
			49		ULTIMA III	59	59 *	59
			49		ULTIMA IV	59	59 *	59
			59		ULTIMA TRILOGY (I-II-III)		69 *°	
			59		ULTIMA V		69 *	
18					VICTORY ROAD	39	39 *	39
15		15	15	15	VIGILANTE	25		
			29	21	WALL STREET		49 *°	
			18	18	WANDERER	29		29
		18	25	18	WAR IN MIDDLE EARTH	49	59 *°	49
			22	19	WARLOCK'S QUEST	34		
					WATERLOO	59	59 *	59
			21		WILLOW	49	49 *	49
			15	15	XIBOTS	25		
			39		ZAK Mc CRACKEN	49	49 +	49

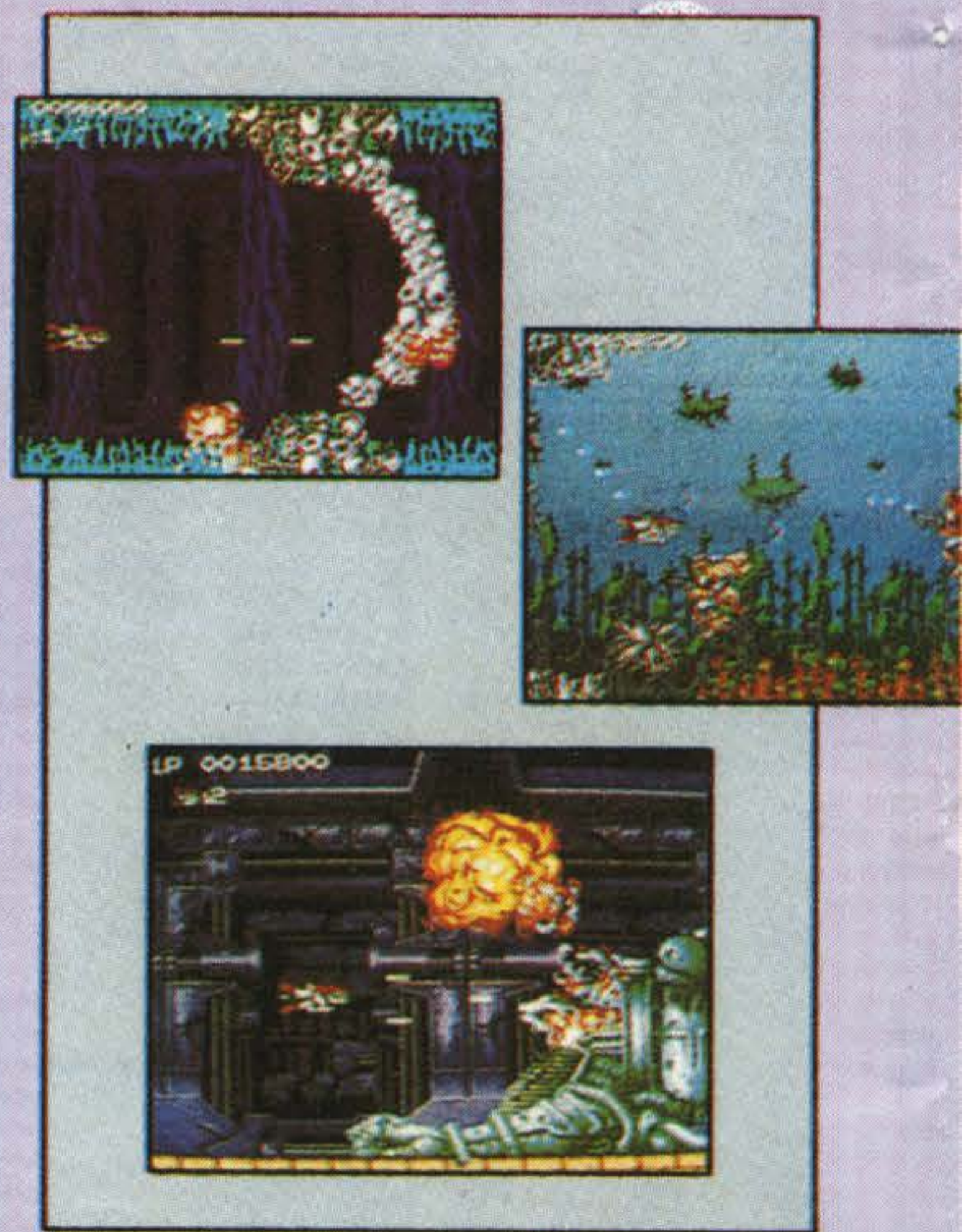
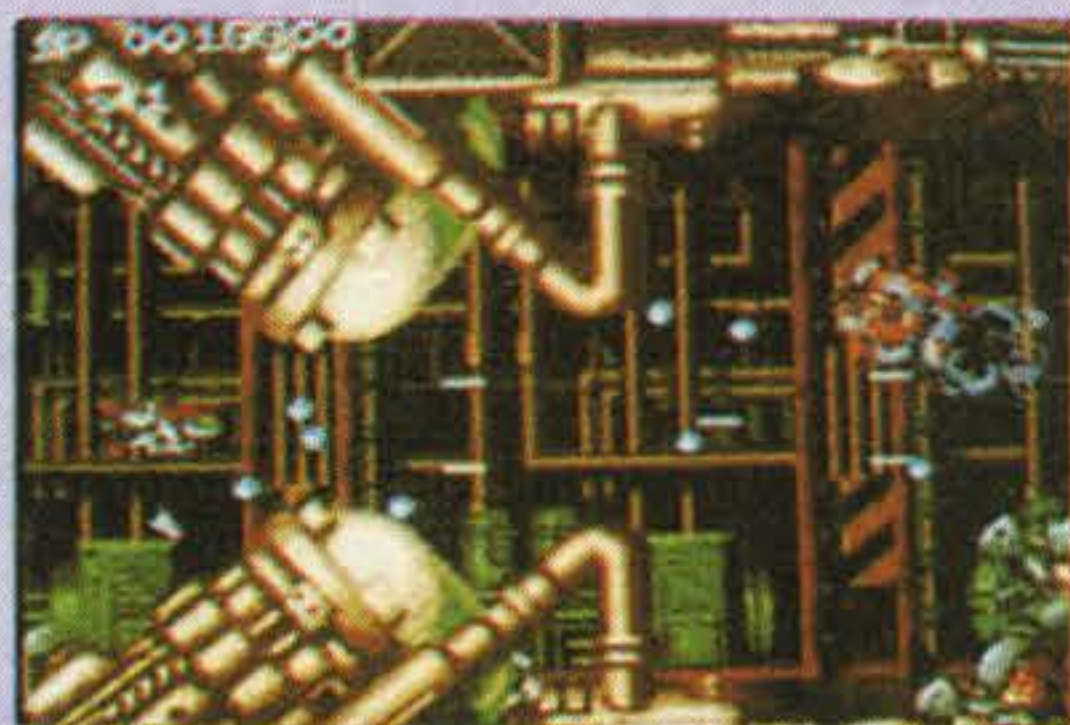
LEGENDA: AMS=Amstrad * MSX=MSX * SPC=Spectrum * 64D=CBM64/128 Disk * 64C=CBM64/128 Cass. * AMI=Amiga * MS/DOS=IBM&Compt. * ST=Atari ST
Nella colonna MS/DOS: * =5.25" ° =3.5" + = entrambi i formati nella stessa confezione. Scorri l'elenco con un righello

INSERT COIN

GALAXY FORCE (Sega)

E riecco già Sega con un nuovo capolavoro proposto in tre versioni: cabina Arcade verticale classica (voi siete in piedi), cabina "Deluxe" (il sedile oscilla a destra ed a sinistra fino a 15 gradi e gira di 3O gradi), cabina "Super Deluxe" (una vera attrazione da lunapark col sedile che gira a tutta velocità fino a 335 gradi); nelle ultime due versioni voi disponete di due pedali di comando ai piedi e di una maniglia per la mano destra situata all'altezza del ginocchio. La versione Super Deluxe pesa 400 chili ed il prezzo del "giro" costa come al lunapark.
Prima di salire sul mostro, potrebbe essere saggio munirsi di qualche antidoto per il mal di mare, ma lasciamo la parola ad Adriano Mircea, che ha testato Galaxy Force: "Va a tutto gas, sì, posso assicurarvi che questo gioco funziona a tutta birra. Voi vedete il vostro ship da dietro, un pò come in Thunder Blade. Il gioco si svolge su parecchi pianeti; nel primo si scorge dopo un momento una enorme navicella del genere Capitan Flamm (io so che lo conoscete, è inutile negare), che passa sopra la vostra testa. Aggiustate il visore, sparate 3 o 4 volte per essere certi che quel mascalzone sia spacciato e hopla, un pochino di riposo. AAAAaargh, accidenti, che cosa combina quello? Questa robaccia di complesso spaziale è appena apparsa sotto il mio naso, io mi ci sono intrufolato felicemente e mi trovo all'entrata d'un tunnel. Infine, tranquillo fino al secondo livello... NIET, è zeppo di robot là dentro! Ah, che esagerazione, essi non m'avranno! E per giunta le virate sono super-serrate. Il secondo livello, è dal tutto diverso: ci si ritrova in un pianeta di fuoco che ci sputa in faccia il suo principale componente (si direbbe che il pianeta abbia delle protuberanze). Correte presto alla vostra sala giochi preferita a vedere se questo gioco allucinante è arrivato. Il più bello è la cabina, che gira, che gira, che gira... Beurp! Sscusatemi, signori e signore, io non m'mi sento molto bene... dove sono i servizi?

HEAVY UNIT (Taito)

E ccoci nell'anno 2O13, a "Tau", il primo pianeta colonizzato, attaccato da mostri generati dalla ricerca genetica.
Solo un super robot, **Heavy Unit**, può combattere questi esseri, le odiose e paurose creature e salvare così il pianeta dalla distruzione. Un compito molto nobile, ma attenzione, non riuscirete a battere i vostri nemici con troppa facilità, ma solo dopo un buon allenamento! Voi dirigete il vostro "Unit" con l'aiuto d'un joystick e di due pulsanti (sparo e bombe) ed in questo modo ottenete dei bonus distruggendo alcuni nemici; velocità, potenza di tiro, campo di forza protettore (valevole solamente tre volte), trasformazione (cambia il vostro "Unit" in jet e viceversa), vita supplementare.
A metà strada fra Nemesis, R-Type e Robocop, Heavy Unit è piacevole da giocare, possiede una grafica di qualità e vi porterà nelle profondità di laghi misteriosi...

VICTORY (Gottlieb)

L'auto da corsa di Victory è un ordigno mortale, visto che è equipaggiata di mitragliatrice e di punte d'acciaio sulle quali non deve proprio far bene infilzarsi!
Tutto il flipper è allestito allo stesso modo di Mad Max, con tre rampe d'inferno, un traguardo che apre il sesamo a numerosi bonus, colonnine FUEL da colpire per rifare il pieno e altre colonnine di controllo disseminate un po' dappertutto.
Un flipper che va forte!

TETRIS (Atari)

E' un fatto troppo raro perché non venga sottolinearlo; dopo Haunted Castle (ex Castelvania su Nintendo e Vampir Killer su MSX) ecco qui per la seconda volta l'adattamento su macchina arcade d'un gioco nato per computer.
Il principio resta lo stesso: bisogna costituire dei puzzle mobili adattando dei pezzi colorati gli uni con gli altri, al fine di costruire delle linee orizzontali; ogni linea terminata aumenta il vostro punteggio. Ciò ha un aspetto forse troppo semplice, ma è molto divertente! Due sostanziali differenze con la versione micro: si può giocare a due simultaneamente, ciascuno col proprio puzzle e c'è un modo demo, che spiega questo gioco inconsueto.
Si noterà che è molto raro vedere un gioco di riflessione nelle sale arcade, in genere sono tutti giochi di movimento infernale.
A quando un gioco di scacchi, che porterebbe dei rispettabili cinquantenni ad avvicinare nelle sale malfamate frequentate dalla "feccia dell'umanità", gli appassionati di videogiochi? Che tempi, mamma mia, che tempi!
E in più, la leggenda pretende che Tetris sia stato sviluppato dietro la cortina di ferro... Che sia ancora un colpo dei bolscevichi che vogliono approfittarne per infiltrarsi nelle sale giochi!
"Te l'avevo detto, Leone, che non dovevamo autorizzare il piccolo ad andare a giocare in quelle maledette sale!
Ciò ne farà un modello di canaglia o, peggio ancora, una spia!".

SPY HUNTER 2 (Bally Midway)

Non molto originale, ed ecco Spy Hunter 2, una corsa d'auto, che ha il merito di proporre due schermi e due volanti per una corsa simultanea col vostro amico, il tempo di bere una limonata!

NON SOLO VIDEO...

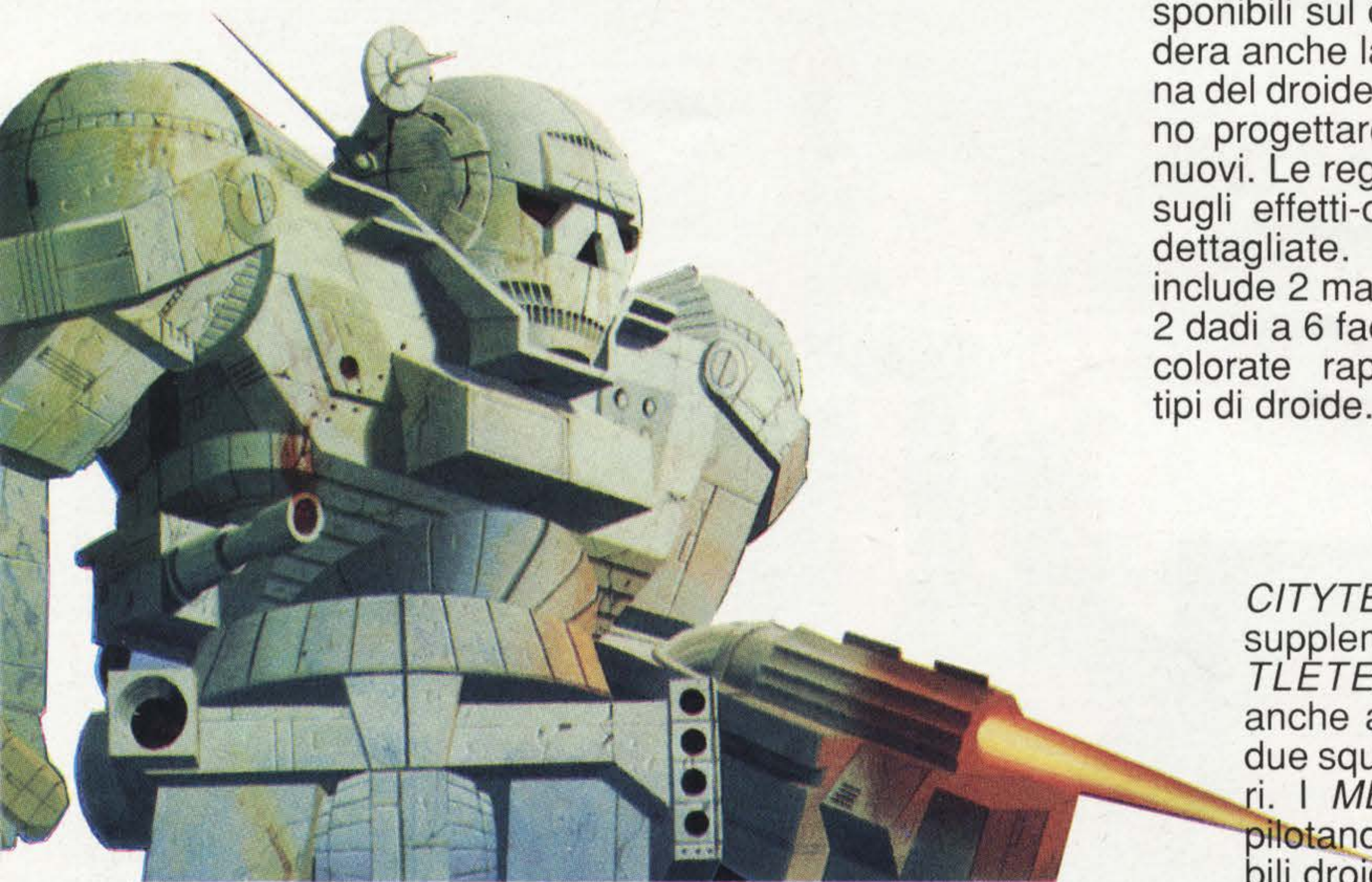
Un CHM.3 CHAMELON è la tua macchina, il tuo sistema di sopravvivenza e di distruzione.

BATTLETECH

BATTLETECH, della FASA (USA) è un gioco da tavolo capostipite di una serie di grande successo, per 2 giocatori con... droide.
Ognuno dei 2 giocatori è il pilota di un droide armato, nelle regole di base un *CHM.3*, con il quale prima effettuerà l'addestramento e piccole missioni di ricognizione, e poi affronterà il combattimento all'ultimo... droide.
BATTLETECH ha regole facili e divertenti, e regole avanzate più dettagliate per una partita a squadre fra esperti: tutte tradotte in italiano!!
Il gioco si svolge su pianeti dal terreno accidentato e ricchi d'acqua.
Il droide può starsene fermo, ma si espone ai colpi del nemico, può avanzare anche correndo e saltando ostacoli, può cadere, buttarsi a terra e rialzarsi, in questo caso si crea nel *CHAMELON* un pericoloso riscaldamento: proprio per questo il droide all'inizio della partita possiede 10 vasche di raffreddamento.
Il pilota possiede abilità belliche e di guida per mantenere il droide in movimento e sempre pronto a combattere.
Ma chi è più importante, l'uomo o la macchina ?
Se il pilota muore o rimane gravementre ferito il suo droide "muore" assieme a lui, anche se ha subito un danno molto leggero.
Il tiro dei dadi dà il risultato dei combattimenti e determina l'iniziativa del giocatore: si combatte finché uno dei due droidi non viene distrutto; se entrambi i droidi vengono distrutti la partita è patta.
I fattori di gioco dettati dalle regole di base sono: movimento, riscaldamento, danno subito, fuoco delle armi.
In *BATTLETECH* giocato con le regole più avanzate, entrano in campo 8 o più droidi che permettono combattimenti a squadre.
La lista delle armi è più lunga e si utilizzano tutte le armi disponibili sul droide, si considera anche la struttura interna del droide, e se ne possono progettare e costruire di nuovi. Le regole sul danno e sugli effetti-calore sono più dettagliate. *BATTLETECH* include 2 mappe esagonate, 2 dadi a 6 facce e 48 pedine colorate rappresentanti 14 tipi di droide.

CITYTECH

CITYTECH è il gioco supplemento a *BATTLETECH* giocabile anche a se stante, per due squadre di giocatori. I *MECHWARRIOR*, pilotando i loro formidabili droidi, adesso com-

battono anche nelle strade lunghe e strette della *MEGALOPOLI*, dove gli edifici impediscono la visuale ai *BATTLEMECHS* e offrono riparo e protezione al nemico che sarà più difficile distruggere. In *CITYTECH* partecipano ai combattimenti anche veicoli corazzati guidati da uomini, ed entrano nel campo di battaglia anche plotoni di fanteria, i quali, prima di venire annientati, possono scaricare il fuoco di tutte le loro armi contro i *MECHS* e infliggere loro danni sufficienti a capovolgere il corso della battaglia.

Il regolamento contiene le regole expert di *BATTLETECH*, ed è attrezzato per sviluppare tattiche nuove adatte alle aree urbane.

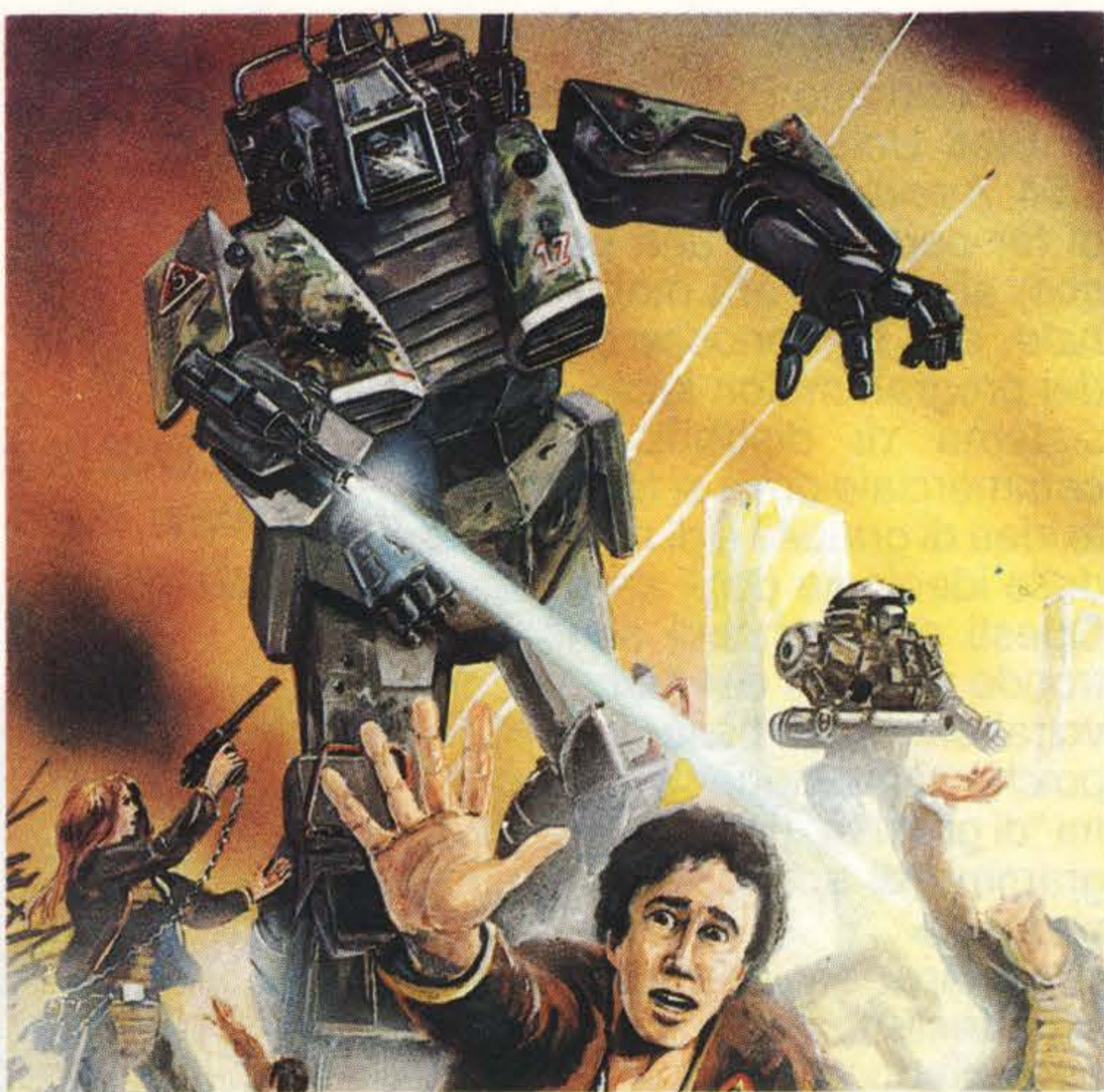
...E nei periodi di riposo i *MECHWARRIORS* mercenari sono sempre i benvenuti alla taverna di *MALOF* su Rahwayll, mentre i tecnici e il personale ausiliario passano il loro tempo altrove.

THE SUCCESSION WARS

Anche questo è un gioco da tavolo della serie *BATTLETECH*; è per 2-5 giocatori.

Ed è ancora guerra nel 31 secolo: 5 casate si combattono per il dominio dello spazio controllato dall' uomo: chi sottometterà gli altri per diventare Lord della Lega Stellare?

Sulla mappa dello Spazio Interno, diviso in 5 settori, i giocatori spiegheranno strategicamente tutte le forze in campo: i *BATTLEMECHS*, la fanteria e i corazzati, le *JUMPSHIPS*, le navi che trasportano le unità di combattimento attraverso la galassia, ed i centri di produzione.

Il gioco è diviso in round, a loro volta divisi in turni. *SUCCESSION WARS* presenta la guerra da un punto di vista strategico: i giocatori dovranno tenere conto di molti fattori diversi e dovranno possedere anche buone qualità amministrative.. Ogni giocatore, nel ruolo di leader di una casata deve, prima di tutto, spendere denaro per acquistare truppe mercenarie, comprare nuove unità, costruire centri di produzione e migliorare il proprio livello tecnologico; poi muovere con l'uso delle jumpships e combattere. Chi vince cattura le regioni, migliora ulteriormente il proprio livello tecnologico e piazza le nuove unità nei centri di produzione. Per combattere, i leader possono contare sui *BATTLEMECHS* costosi ma molto flessibili, e sulle unità convenzionali costituite da: fanteria, corazzati e supporti logistici. I leader hanno molti poteri, la loro presenza in battaglia migliora la capacità di combattimento delle unità coinvolte e permette ad unità amiche di combinare il loro valore.

Gli stessi leader influenzano la politica del proprio casato, per la quale riscuotono tasse, ma possono essere corrotti in qualsiasi momento e tutte le le loro capacità diventano negative. I leader possono essere uccisi solo dopo essere stati catturati, ma mai sul campo come risultato di un combattimento.

In *THE SUCCESSION WARS* vince chi arriva a controllare tutte le 5 capitali, dopo che avrà catturato o ucciso tutti i leader avversari e avrà così mandato fuori dal gioco gli altri giocatori. I giochi descritti sono in vendita presso: **PERGIOCO**-Via San Propero,1 20121 MILANO-tel. 02/808031.

PIRATI!

Che cos'è un programma PDS (di dominio pubblico)? Si tratta di programi diffusi gratuitamente da privati o da club di utilizzatori e che ricadono nel dominio pubblico poiché privi di copyright.

Il fenomeno PDS è nato negli Stati Uniti con l'Apple II e il C64. Aveva per scopo principale di far partecipi di una passione che, all'epoca, era molto marginale, e di far conoscere i talenti dei programmatori locali con un sistema di distrbuzione non commerciale dove si ritrovavano le idee di gratuità e di spartizione delle ideologie degli anni '70.
Questi due concetti sono d'altronde utilizzati direttamente nel vocabolario di base del PDS, poiché si distinguono i programmi "di gratuità" (freeware) e i programmi "di spartizione" (shareware).
I freeware sono programmi diffusi cortesemente, le associazioni non chiedono che una semplice partecipazione alle spese. Si tratta di solito di demo di programmi venduti normalmente; è soprattutto vero per i programmi per PC e compatibili, ma non solo, poiché si trovano anche nel freeware dischetti di dimostrazioni di Dragon's Lair o Rocket Ranger su Amiga. Si trovano pure in freeware vecchie versioni di programmi in commercio, essenzialmente di utilità, oppure versioni ridotte che permettono di farsi un'idea delle possibilità dei soft; si trovano infine programmi realizzati da amatori, solitamente immagini.
Gli shareware sono dei programmi completi (quasi soltanto di utilità), talvolta di qualità molto buona, e diffusi direttamente dagli autori che li inviano a chiunque li richieda. Non si chiede denaro prima della spedizione, semplicemente un messaggio all'inizio del programma vi spiega che questo soft è stato sviluppato da Tizio, che vi ha dedicato molto tempo, e che se il programma vi soddisfa e lo utilizzate, sarebbe corretto inviare un compenso all'autore, che ne utilizzarà una parte per sviluppare altri programmi, di cui non mancherà di farvi partecipi. La cifra richiesta dall'autore oscilla negli Stati Uniti tra i 20 e i 50 $, (50 $ sono un massimo, richiesto per programmi importanti). Si tratta dunque di prezzi senza confronto con quelli commerciali abituali (non dimentichiamo che si parla di utilità), perché direttamente dal produttore al consumatore, senza intermediari. La questione è questa: funziona? Negli Stati Uniti sì, per quanto sbalorditivo possa sembrare a un europeo. In Europa, soprattutto nei paesi latini, non funziona affatto, poiché abbiamo scarse nozioni di solidarietà e siamo ancora ben lontani dal comprendere, come gli Americani, che siamo tutti nella stessa barca e che la vita è molto più gradevole se ci si aiuta un po' a vicenda, invece di cercare di imbrogliarsi. E anche di più: si tratta di capire che di fatto, imbrogliando il vicino, si accetta un'ipoteca su un futuro in cui si verrà imbrogliati a propria volta. I problemi creati dalla pirateria illustrano perfettamente queste relazioni di causa ed effetto, descritte secoli fa dall'induismo e dal buddismo, e più recentemente da Einstein (in seguito alla relatività, non esiste il caso nell'universo, ma ogni evento è il frutto di eventi precedenti). In microinformatica tutti gli editori conoscono autori che hanno abbandonato il mestiere, scoraggiati dal fatto che i loro sforzi non erano retribuiti. Si capisce anche che ogni creazione artistica richiede più di un semplice lavoro, poiché l'autore mette sempre una parte di sè nella sua opera. La pirateria danneggia l'autore non solo finanziariamente ma anche moralmente, si sente usato, bidonato, rifiutato e si genera la depressione. Se ci fosse meno pirateria, avremmo forse sul mercato soft geniali che non sono mai nati perché i loro autori si sono detti che non ci sarebbero cascati una seconda volta. Se la pirateria può essere considerata come un furto puro e semplice, tuttavia i soft sono troppo cari rispetto al costo della vita in generale e ciò è ancora più vero, paradossalmente, per i giochi, rivolti a una clientela giovane che non dispone degli stessi mezzi degli adulti che lavorano. Già da tempo si è cercato di attirare l'attenzione degli editori sul costo eccessivo dei giochi.

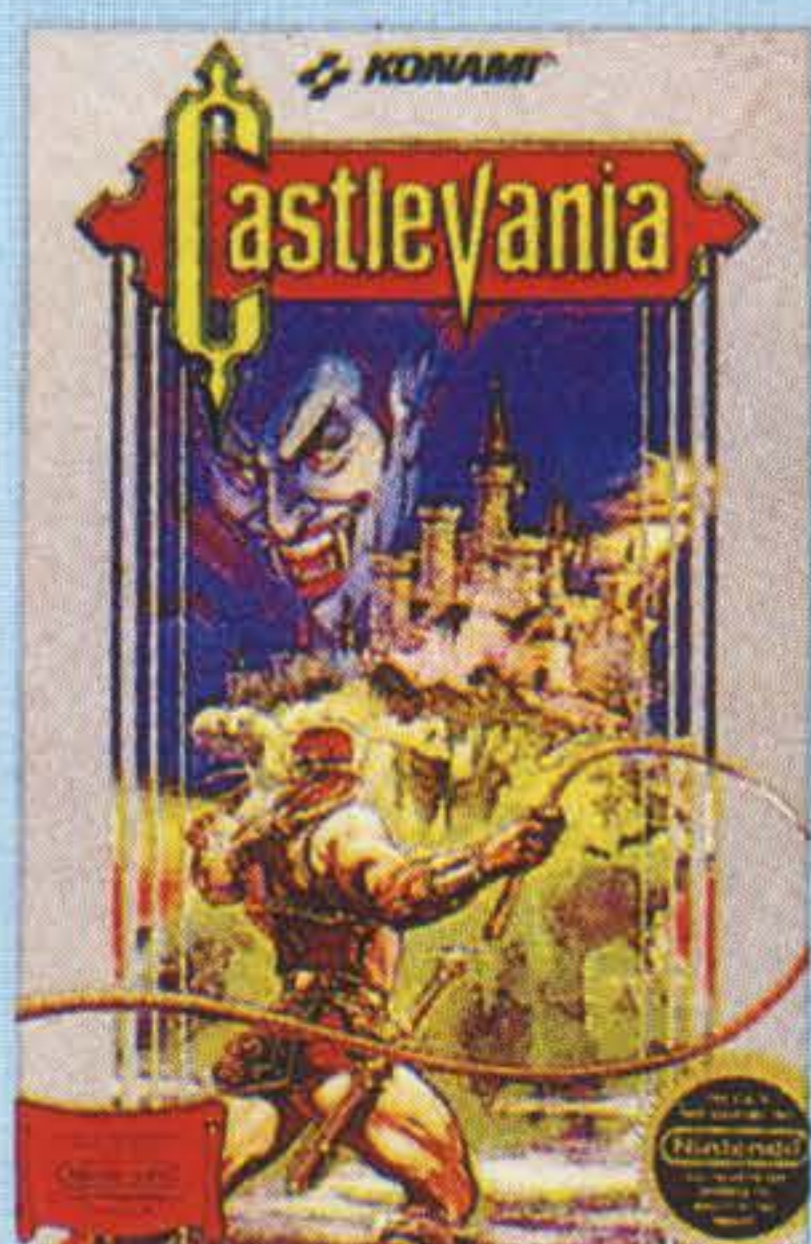
Un esempio di free-eros presente nel Public Domain Software.

Oggi, nell'89, la qualità dei giochi è decisamente migliorata e i prezzi di quelli su 8 bit sono diminuiti poiché se ne trovano di molto buoni su CPC o C 64 a circa 14000 lire in cassetta e 20000 su dischetto. Se tali prezzi possono essere considerati relativamente convenienti, non si può dire lo stesso dei giochi su 16 bit che costano in media 40000 lire, un po' troppo. Questi prezzi sono in effetti inammissibili se confrontati con quelli dei dischi o dei CD, come pure con i film su videocassetta. Gli editori di solito si difendono affermando che il mercato dei computer domestici è molto più ristretto. Si può far loro notare che i costi di realizzazione di un disco o di un film sono ben maggiori di quelli di un soft di gioco. Ma è la storia del cane che si vuole mordere la coda: gli editori affermano che i giochi sono cari a causa della pirateria e i pirati asseriscono che non avrebbero i mezzi per comprare i giochi e chi li vende sostiene che i prezzi degli originali sono troppo alti per i ragazzi e quindi è "costretto" a vendere copie. Violare e copiare software è un furto che priva gli autori e gli editori dei frutti del loro lavoro, con tutte le drammatiche conseguenze che possono venirne. A lungo andare la pirateria può davvero scoraggiare autori ed editori (soprattutto i più creativi) e non si troveranno più sul mercato che prodotti standardizzati, risultato di investimenti ristretti tanto finanziariamente che artisticamente.
Uno sviluppatore americano, inglese o tedesco, una volta che ha terminato il proprio prodotto, può cercare di piazzarlo sul proprio mercato, quello che conosce meglio e che gli è più facile raggiungere salvaguardato da una legislazione seria in materia di software. Con i proventi derivanti dalle vendite in patria può cercare di espandere i propri orizzonti, distribuendo, magari anche adattando, il proprio prodotto in altri Paesi. L'italiano, povero tapino, invece no. Non può sperare di aver alcun provento dagli utenti di home computer del proprio Paese. Primo, per la totale mancanza di una regolamentazione che tuteli il copyright sul software, sia professionale che ludico; secondo, proprio per il motivo di cui sopra, non può godere di un supporto tecnico e commerciale che solitamente viene offerto dalle Software House che in Italia sono praticamente inesistenti in confronto all'enorme diffusione che queste hanno all'estero.
Per uscire dalla situazione, ci vuole un cambiamento radicale della mentalità degli utenti così come una legge seria e definitiva contro la pirateria software. I "ladri" di software, come sarebbe più giusto chiamarli, togliendo quell'alone di romanticismo che gravita attorno alla figura del pirata, oltre ad aver rubato fior di miliardi ai legittimi proprietari, hanno rubato a tutti gli utenti e ai programmatori la possibilità di divertirsi e lavorare come tutti gli altri nel mondo. Non si può infatti non addossare a questo malcostume (visto che non si può definire reato) la maggior parte delle responsabilità. Il peso di questa sconfitta nazionale, già visibile adesso, si pagherà più avanti quando sarà troppo tardi per porvi rimedio. Già ora fa rabbia vedere come Paesi partiti, da un punto di vista informatico, forse più tardi di noi (tanto per non far nomi, la Francia) possano ora contare su strutture di sviluppo software di dimensioni ragguardevoli che esportano i loro prodotti (tanto per non far nomi, la Infogrames francese), solo perché le loro produzioni sono tutelate.

M.M.

Una classica immagine di free-sex su Amiga.

Con questo marchio "Software D.O.C" Jackson evidenzia in edicola i propri prodotti di qualità per distinguerli dalle numerose offerte truffaldine di pseudo-editori di prodotti piratati.

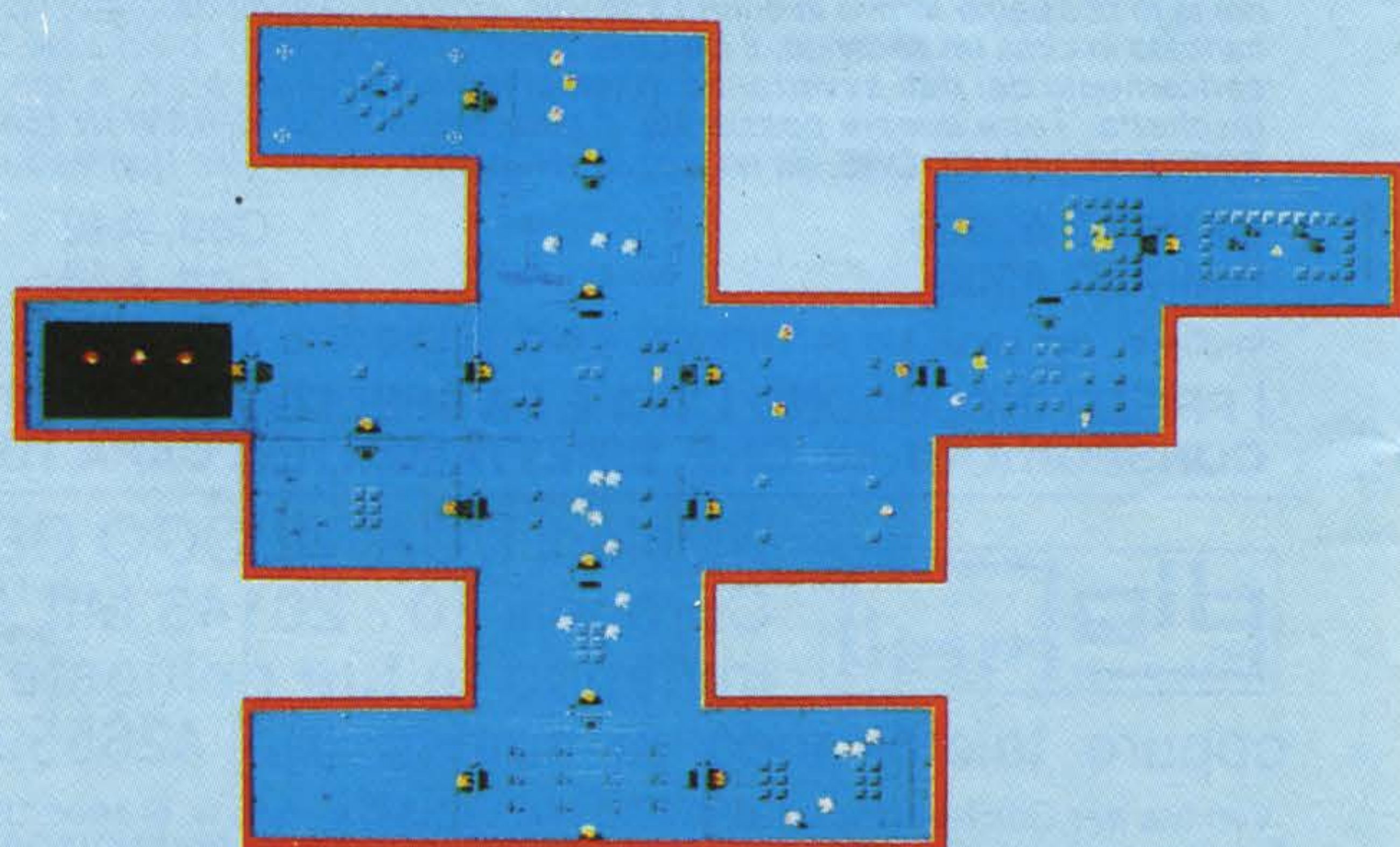
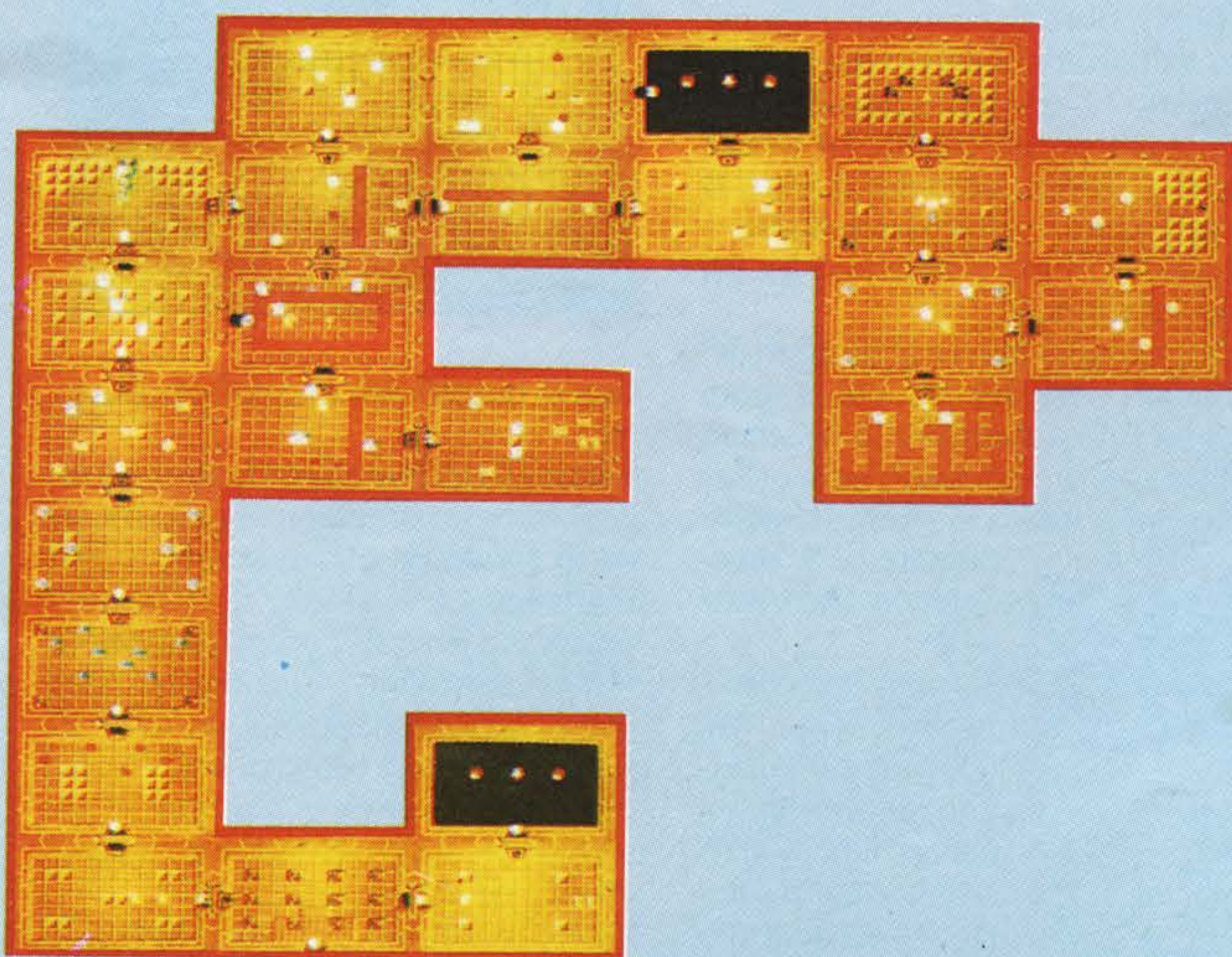
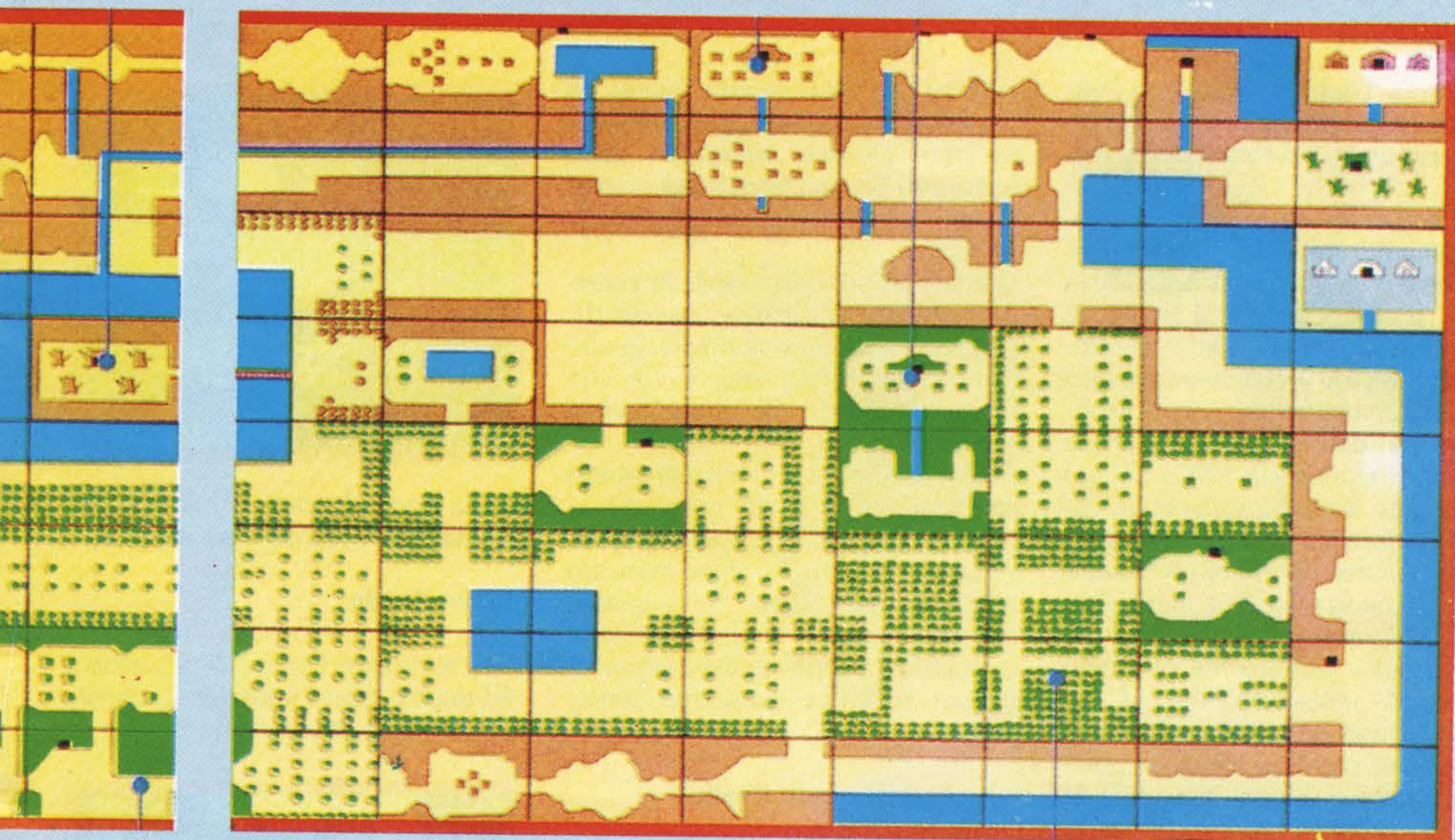
Della serie "Azione", ecco nuovo da Nintendo un emozionante gioco in cui ti ritrovi come unico e ultimo baluardo contro il Principe del Male che sta per entrare in azione e mietere vittime innocenti. Sei tu l'audace che si avventura nel Castello Maledetto e sei sempre tu che intendi portare a termine...

CASTLEVANIA

Prima o poi doveva capitare, il Principe del Male si è destato dal lungo sonno ed è pronto ad uscire dal suo Castello per seminare il panico ovunque. Ciò non deve assolutamente accadere, devi fermarlo in ogni modo! E devi anche fare in fretta prima che la sua sete di vendetta inizi a mietere vittime.
Per portare a termine la tua disperata impresa, dovrai sopravvivere a tre tremendi percorsi che dovrai affrontare all'interno del Castello. Ogni blocco che comprende un percorso è, a sua volta, suddiviso in ulteriori tre piani.
Gli avversari con i quali te la dovrai vedere sono di natura diversa ma ugualmente astuti e terribili.
Non perderti d'animo, non è nelle tue abitudini ma, con l'aiuto della mappa del Castello, combatti con determinazione e il Principe ne uscirà sconfitto una volta per tutte.
Buona fortuna!

Gli avversari che dovrai affrontare sono molti. Senza starne a fare l'inventario, eccone alcuni tra i più significativi.... guardati bene da loro!

Ecco qua la mappa del Castello Maledetto. Studiala bene, ad ogni colore corrisponde un blocco diverso: li dovrai superare tutti quanti.

THE LEGEND OF ZELDA

THE LEGEND OF ZELDA è una avventura senza fine. Nella terra di Hyrule esiste solo una persona in grado di recuperare la "Triforza" e di salvare la Principessa Zelda dal terribile Ganon: Link. Il tuo compito consiste nell'aiutarlo ad uscire vivo innanzitutto dal mondo di superficie cosparso da trappole e infestato da nemici che ti attendono dietro ad ogni angolo, ma anche a trovare la "Triforza" cercando nei nove mondi sotterranei.

Ecco qui la mappa completa del mondo superiore. In tutto 128 schemi entro i quali ti dovrai muovere agilmente per poter portare a termine felicemente la tua difficile impresa.

Qui di fianco due dei nove mondi sotterranei che dovrai superare nella tua conquista alla "Triforza".
Più a sinistra, il mondo delle aquile, un labirinto solo apparentemente facile, anche perché è il primo.
Qui accanto il mondo dei dragoni (il sesto), un labirinto veramente entusiasmante. In questa fase troverai una parte della "Triforza", falla tua e riparti verso il mon do seguente.

SUPER THUNDER BLADE

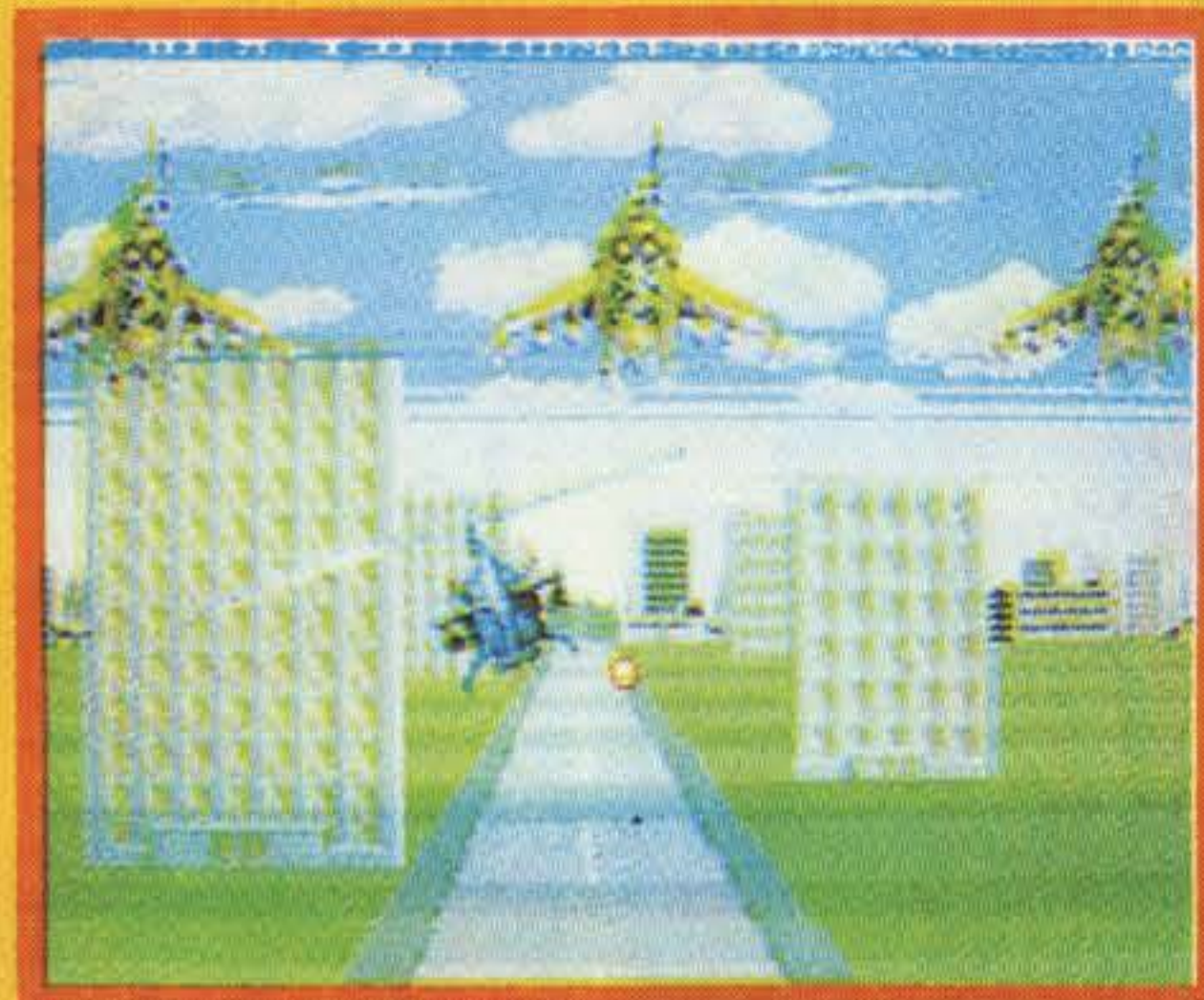
Ed ecco qua il test esclusivo di Super Thunder Blade sulla nuova console Sega 16 bit! La Mega Drive è compatibile con la console Sega attuale.

Super Thunder Blade non è un clone diretto della versione arcade, riprende l'essenza della versione originale, aggiungendovi qualche piccolo tocco supplementare, specialmente nella presentazione. Come con tutte le cartucce Mega Drive, potete scegliere il livello di difficoltà, il numero delle vite disponibili (3, 5 o 7), ed avere un'idea dei 23 motivi ed effetti sonori disponibili (ricordate che il Mega Drive utilizza la tecnologia FM, risultato delle sintesi Yamaha, e che le sue capacità sonore sono sbalorditive).
Ci sono quattro livelli di gioco, ciascuno dei quali inizia con una piccola sequenza molto simpatica che vi colloca sulla piattaforma di lancio grazie all'intermediazione d'una rotaia o d'una piattaforma idraulica, o vi conduce in aria, tenuti da braccia d'acciaio o, ancora, vi spinge da sinistra sull'area di lancio. Se volete saltare questi stuzzichini, basta premere uno dei tasti.

Primo livello

Dovrete combattere in una città fra i grattacieli, attaccati da tanks ed elicotteri, che dovrete evitare rispondendo ai colpi. Questi combattimenti avranno luogo ad una gran velocità; gli edifici appaiono improvvisamente davanti a voi e riempiono praticamente tutto lo schermo. Se ne toccate uno, vi abbatterete in fiamme ai suoi piedi, vedendo sfilare i piani davanti a voi!
La strada svolta da sinistra a destra ed è necessario virare violentemente per evitare i missili e gli stabili. A metà percorso, appare un enorme tank, che lancerà su voi tanti missili quanti ne basterebbero a distruggere un'intera città. Dovrete ricordarvi delle lezioni su Space Harrier, per evitare i suoi tiri e riuscire a colpirne le torrette.
Quando uscite dalla città, lo scrolling diventa verticale e dovete distruggere delle basi nemiche situate su una piattaforma sotto di voi, che ha la lunghezza di circa quattro schermi.
Potete rallentare il vostro elicottero spingendo il tasto B, cosa che vi permette di tornare indietro per distruggere le basi che avete mancato al primo passaggio. Se superate questa prova con successo, otterrete un bonus che dipende dal numero di nemici distrutti e dal tempo impiegato.

Secondo livello

Il paesaggio cambia, ora sorvolate una foresta e dovete evitare di urtare gli alberi, oltre che i missili lanciati contro di voi dai tanks o dai caccia. Il gioco si svolge tanto rapidamente quanto nel primo livello ed avrete certo bisogno di premere il tasto B per rallentare il vostro elicottero e spostarvi con più precisione fra gli alberi ed i missili.
Vedrete allora i muri e le facciate dei grattacieli arrivare su voi a gran velocità fino a riempire lo schermo (effetto molto ben reso): non ci saranno soluzioni possibili, a parte passare nelle brecce, evitando i missili!
A metà percorso, incontrerete un terrificante ordigno di morte: un caccia lancia-missili da ogni parte. Una volta distrutto l'aereo, l'azione continua al meglio e alla fine del percorso dovrete annientare una piattaforma nemica.

Terzo livello

Voi sorvolate l'immensità azzurra del mare e, oltre i tradizionali elicotteri ed altri jet, dovrete evitare il fuoco nutrito dei cacciatorpediniere.
I dettagli dei battelli sono molto piacevolmente completati da una musica di fondo ed effetti sonori molto realistici. La difficoltà di metà percorso è un sottomarino che fende improvvisamente l'acqua blu per darvi immediatamente un'idea di tutto il bene che pensa di voi. Anche qui, niente misteri, scansare e rispondere sono le vostre uniche chance di salute.
Qualche missile più tardi, avrete il fiato mozzo alla scoperta del bombardiere che dovrete combattere:

una bestia enorme di circa cinque schermi di lunghezza, con una grafica finemente dettagliata. Senza fare complimenti, vi spedirà una pioggia di missili (gasp!).

Quarto livello

Dopo molti missili, eccovi arrivati all'ultimo livello. Dovrete combattere in una specie di città metallica e futurista, dove la vostra rapidità ed i vostri riflessi saranno messi a dura prova. Slalomando fra elicotteri e tanks, dovrete evitare immense barre di ferro; per superare questi ostacoli, dovete essere più rapidi dello schermo...
Usciti direttamente dalla fantascienza giapponese, vedrete allora apparire due robot ben protetti dalle loro armature; essi faranno fuoco molto presto, evitando i vostri missili mortali.

Per il momento, non abbiamo ancora svelato i segreti della sequenza finale... Sarà per la prossima volta.

Il miglior gioco su Mega Drive

Super Thunder Blade è senza dubbio il miglior gioco per Mega Drive, gli altri due giochi (Space Harrier e Noriko) sono beninteso eccellenti, ma le emozioni procurate da Super Thunder Blade sono incomparabili: infilarsi fra i grattacieli a gran velocità con un joystick che dimostra proprio la giusta dose d'inerzia... Che impressione! La musica e gli effetti sonori sono migliori che su qualsiasi altro gioco Sega e la grafica fra le più particolareggiate e colorate. E' indubbiamente uno dei più potenti ed impressionanti giochi del momento; non vi resta che pazientare fino alla sua uscita!
Cartuccia Sega per la Console Mega Drive

SPACE HARRIER

Spazio su NEC

Vi avevamo presentato per, non solo vostro, ma anche nostro piacere, in esclusiva, Space Harrier 2 per la nuova console Sega 16 bit Mega Drive. E' di gran lunga la miglior versione che esista a tutt'oggi su qualsiasi computer o console, un vero piacere per gli amatori del genere.
Ecco ora la versione per il PC Engine, ma non ci dilunghiamo troppo, essendo già stato testato il gioco su differenti versioni nelle precedenti Guida Video Giochi.

Basta dire che la versione NEC è soprattutto molto rapida, il che offre degli slalom vertiginosi fra i pilastri e gli alieni, senza darvi un attimo di respiro!
Tutti da scoprire, ci sono 18 livelli di gioco, come nella versione originale ed ogni quadro si gioca allo stesse condizioni, con una nuvola di aggressori ad ogni fine di percorso.La musica è corretta, quanto alle parole digitalizzate, non sono delle migliori, forse penalizzate dalle capacità-memoria della cartuccia 2 mega.
In Giappone, questo gioco costa un pò più caro delle altre cartucce NEC, grazie alle royalty pagate a Sega.
Space Harrier su NEC conferma la regola: i giochi Sega sono sempre più riusciti sulla console Sega (8 o 16 bit) che su altri tipi di console o computer! Non si è mai serviti altrettanto bene che da se stessi...
Cartuccia Sega per la console NEC

NORIKO

Il secondo gioco su CD-ROM!

Ed ecco un'esclusiva: Noriko, il primo gioco di "musica pop interattiva" su CD-ROM!
State per assistere all'irresistibile ascesa della giovane Noriko Ogawa, che diverrà la nuova pop star del Paese del Sol Levante.
Il disco contiene numerose clip: prima dei concerti di Noriko, poi Noriko in giro per shopping a Tokyo (il che permette di scoprire una città, non proprop dietro l'angolo di casa nostra), e parecchi giochi.

Le canzoni sono abbastanza semplici e danno subito la temperatura: Noriko è destinato specialmente ai giovani CD-Romisti, soprattutto alle ragazze!
Ci sono diverse opzioni e voi potete scegliere di cantare, fare acquisti o giocare al gioco giapponese della pietra, delle forbici e della carta. C'è anche una "strada della vita", che vi mette in movimento e decide se dovete mangiare, bere, cantare, eccetera.
Durante i concerti, vedrete delle icone d'immagini digitalizzate che passano attraverso lo schermo come un clip, mostrando Noriko che canta e danza.
Benché sia soprattutto un gioco per le ragazze (con la loro sequela di fantasticherie sulle star della canzone) Noriko mostra bene alcune possibilità del CD-ROM. Una specie d'aperitivo, in qualche modo...
CD-ROM Hudson per la console NEC

DALLO SPAZIO, CON IL SU

MISSIONE

"ACTIO

PER COMPUTER DELL'ANNO

SPECIALE

PACK"

SINCLAIR ZX SPECTRUM + 2

Tastiera, joystick, pistola elettronica, 6 giochi su cassetta

L. 359.000

IVA compresa

Diventa subito Agente Speciale con il supercomputer ZX SPECTRUM e il tuo video si trasformerà in un mondo di fantastiche avventure spaziali. "MISSIONE SPECIALE" ACTION PACK è il kit completo che hai sempre sognato, con tutto quello che ti occorre per un divertimento senza fine:

- computer 128KB-RAM • joystick • pistola a raggio • 6 videogames entusiasmanti.

Corri ad arruolarti negli Agenti ZX Spectrum presso tutti i più importanti negozi di giocattoli.

sinclair

ZX Spectrum +2

ACTION PACK

DATACORDER